

# AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

Nr. 9/95 - 1. årgang  
29. sep. 95 - 26. okt. 95  
Vejl. udsalgspris kr. 29,75

## ECT'S

- STOR REPORTAGE

## STUDIO

- UDSKRIFTER I TOPKVALITET

## CYBERSTORM 68060

- DEN ULTIMATIVE AMIGA-POWER?

VI SPILLER:

- SUPER STREET FIGHTER 2
- SENSIBLE GOLF
- TURBO TRAX



5 709610 080802



# AMIGA

## Accelerator kort

BLIZZARD 1220 4MB 28.5MHz	2098,-
BLIZZARD 1230 III 50 M/FPU	3198,-
BLIZZARD 1230-III 50MHz	2298,-

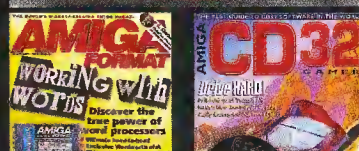


CYBERSTORM 060 50MHz	8998,-
GVP A1230 40MHz 1MB-RAM	2798,-
GVP A1230 40MHz 4MB-RAM	4298,-
GVP A1230 50MHz 1MB-RAM	4298,-
GVP A1230 50MHz 4MB-RAM	5798,-
M-TEC 68020 0MB-RAM A500	1298,-
SUPRATURBO 28 A2000	1195,-

## Bøger

AMIGA ANIMATION (AMOS)	198,-
AMIGA BILLEDGUIDE WB2&3	258,-
AMIGA DOS CLI	248,-
AMIGA GRAFIK DPAINT III	98,-
AMIGA MASKINPROG	248,-
AMIGA ORDBOGEN	149,-
AMIGA TIL ANDET END SPIL	198,-
ASSEMBLER GJORT SIMPEL	75,-
BOGEN OM AMIGA SPIL	178,-
DPAINT IV DK MANUAL	299,-
DEN CIVILIZEREDE HANDBOG	60,-
SECRETS OF FRONTIER ELITE	158,-
THE AMIGA GURU BOOK	598,-

## Blade



AMIGA BLADET	29.75
PRIVAT COMPUTER	43.75
CU AMIGA	95,-
DATABLADET. NORSK	47.50
ONE AMIGA	95,-
AMIGA CD32 GAMER	99.75
AMIGA FORMAT	95,-
AMIGA GAMES	29,-
AMIGA MAGAZIN	45,-
AMIGA SHOPPER	95,-
AMIGA USER	89.50
AMIGA WORLD	47.50

## Diskette drev

INTERNT TIL A500/A500+	695,-
EKSTERNT ALFA DATA	698,-
EKSTERNT HD DREV	1198,-

## Grafik & Animation

ALLADIN 4D v3.0	3698,-
ART DEPARTMENT PRO 2.5	2198,-
BRILLIANCE	498,-
DELUXE PAINT V KICK 2.x-3.x	999,-
IMAGINE 3.0 PAL	4998,-
PHOTOGENICS. A1200/4000	698,-
PICALLO SD64 2MB 24BIT	3898,-
PICASSO II 2MB 24BIT	3898,-
CYPERVISION 24BIT	RING!
RETINA BIT 23 4MB 24BIT	4498,-

## Harddisk kontroller

ALFAPOWER A500/A500+	1398,-
DATAFLYER 1200 SCSI PLUS	898,-
FASTLANE 23. SCSI-2 KONTRL.	3295,-
GVP A4008-HC8+0/0	1698,-
OKTAGON 2008 SCSI-2	1698,-
OVERDRIVE PCMCIA A1200	998,-

SQUIRREL SCSI A600/1200 698,-

## Harddisk løsninger

A500/A500+ ALFAPOWER	RING!
A1200 OVERDRIVE PCMCIA	RING!
A1200 DATAFLYER XDS	RING!

## Huske programmer

AMIGA FIRST AID. DANSK	198,-
AMI BACK 2.0	598,-
AMI BACK TOOLS	689,-



AMI-BACK PLUS TOOLS	998,-
AMIGA LOTTO - Med 36 Tal	179,-
AMIGA VIKING LOTTO	179,-
CYGNUS ED PRO v3.5	898,-
EDGE - TEKST EDITOR	598,-
OPUS DIRECTORY v 5.1x	598,-
AMIGA OS 3.1 FRA	998,-

## Video Backup System



VIDEO BACKUP v3.0	FRA 698,-
TURBOTEXT - PRO TEXT EDITOR	499,-

## Joystick

ARCADE - JOYSTICK	249,-
COMPETITION PRO BLACK	198,-



COMPETITION PRO CLEAR	199,-
SUPER 3 - WICO JOYSTICK	345,-
SURESHOT STAND. JOYSTIK	199,-
TERMINATOR HÅNDGR. JOYSTIK	99,-
THE BUG. AMIGA JOYSTIK	149,-
ZIPSTIK SUPERPRO M/AUTO	249,-

## Monitor



AUTOSCAN 1438 MICROVITEC	3498,-
--------------------------	--------

## Mus & Trackball

COMMODORE AMIGA MUS	129,-
MEGAMOUSE 400DPI	298,-
OPTISK PEN (MUS)	495,-
TRACKBALL	695,-

## Musik

AURA 12BIT SAMPLER A6/1200	898,-
CLARITY 16BIT SAMPLER	1298,-
DELUXE MUSIC 2	998,-
MEGALOSOUND	399,-
MEGAMIX MASTER	598,-
MIDI INTERFACE	498,-
SONIX	859,-
TOCCATA 16BIT	2998,-

## Programmeringsprog

CANDO v2.5	1398,-
DEVPAC 3 AMIGA ASSEMBLER	749,-
HIGH SPEED PASCAL AMIGA	898,-
HiSoft BASIC 2	749,-

## RAM

1MB RAM A500 PLUS - ALFA	298,-
1MB RAM A600 MED UR	595,-
2MB RAM A500	1698,-
2MB EXTRA ALFARAM	1000,-
512KB RAM A500/500+	290,-
DATAFLYER RAM 0MB RAM	1098,-
2MB RAMKORT A2000	1898,-

## Scanner

ALFACOLOR FARVER	2998,-
ALFASCAN800 GRATONER	1498,-
EPSON SGT6500-P F-SCANNER	RING!

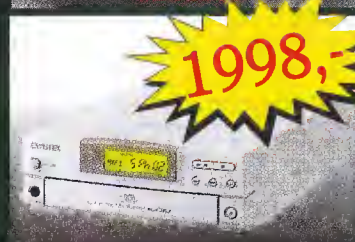
## Digitizer

V-LAB MOTION	10698,-
V-LAB Y/C VIDEO DIGITIZER	3698,-
VIDI-AMIGA 12 F-DIGITIZER	998,-
VIDI-AMIGA 12 REAL TIME	2498,-
VIDI-AMIGA 12 SND&VISION	1098,-
VIDI-AMIGA 24 REAL TIME	3498,-

## Tekstbehandling & DTP

FINAL COPY II	798,-
FINAL WRITER 3	1098,-
INTERWORD v2.0	298,-
PAGESTREAM v3.0H	2498,-
PEN PAL	539,-
PRO WRITE V3.3	748,-

## Tilbehør



ARIADNE A2/3/4000 ETHER	2698,-
AUTO MOUSE/JOYSTIK	198,-
COMMUNICATOR III LIGHT CD32	579,-
EMPLANT KORT "BASIC"	2598,-

## GVP SCSI GURU-ROM V6



STØVLÅG A600/A1200 BLØDT	49,-
SPEEDUP CD+HD	795,-

## Amiga Spil

ALADDIN. A1200	259,-
ALBERT 2 SPIL FOR 8ÅR+	179,-
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	249,-



ALL TERRAIN RACER	299,-
COLONIZATION	299,-
HIGH SEAS TRADER. A1200	299,-
DREAMWEB. A1200	299,-
GLOOM A1200	399,-
SENSIBLE GOLF	249,-
PLAYER MANAGER II	199,-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	249,-
SETTLERS	299,-
SHAO FU	249,-



SUPER STREET FIGHTER II	329,-
THE CLUE. A1200	299,-
TOWER OF SOULS	299,-
UFO	299,-

## CD PD Collections

AMINET 6	RING!
AMINET 7	RING!
AMOS PD CD	189,-
CDPD IV	298,-
17 BIT PHASE FOUR	298,-
MULTIMEDIA TOOLKIT	189,-
NETWORK CD	149,-

## CD32 Spil

ALIEN BREED TOWER ASSAULT	299,-
ALL TERRAIN RACING	249,-
BANSHEE	279,-
CANNON FODDER	299,-
DRAGON STONE	299,-
EMERALD MINES	199,-
JAMBALA	359,-
JETSTRIKE	299,-
JOHN BARNES FOOTBALL	149,-
JUNGLE STRIKE	299,-
MYTH	149,-
I'REY	298,-
SHADOW FIGHTER	299,-
SIMON THE SORCEROR	399,-
SKELETON KREW	299,-
SUPERFROG	199,-

498,-





BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON

# THE POWER IS HERE!

Computer  
BUSINESS CENTER

## Så er fremtiden landet!

Sony's nye CD-ROM baserede, 32bit next generation spillemaskine er kommet. De special-

designende mikroprocessorer og banebrydende konstruktion giver PlayStation en hidtil uset hastighed og reali-

stisk grafik. Med

indbygget 32bit

RISC-processorer er

PlayStation i stand til at give de hurtigste PC'ere baghjul.



# Kr. 2.595,-

## Vind en Sony PlayStation!

Svar på følgende spørgsmål og deltag i lodtrækningen om en Playstation og andre rare gevinster.

"Hvad koster Sony Playstation hos Betafon?"

Udfyld kuponen nederst på siden og send den ind til Betafon

**1x1 Præmie**

1 stk. Sony PlayStation

**1x2 Præmie**

2 stk. PlayStation spil :  
Toh Shin Den & Ridge Racer

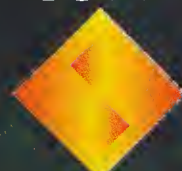
**5x3 Præmie**

1 Stk. PlayStation T-Shirt

Sidste dag for indsendelse til lodtrækningen er den 25/11 1995. Vinderne vil få direkte besked.

Kom og prøv PlayStation hos Betafon

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

## Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233



Kom og besøg vores butik!

### Åbningstider:

Man-Tors 9.00-17.30  
Fredag 9.00-19.00  
Lørdag 9.00-13.00  
1. Lørdag i md. 9.00-16.00

Email:

betafon@cybernet.dk

Betafon BBS:

33 14 58 32

Åbent 24 timer  
alle ugens 7 dage.  
Standard 28.800 Bps

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Prisliste PC      | <input type="checkbox"/> Prisliste Amiga, CD32 & spil |
| <input type="checkbox"/> Prisliste PC spil | <input type="checkbox"/> Amiga Beta-Club              |
| <input type="checkbox"/> PC Beta-Club      | <input type="checkbox"/> Sony PlayStation konkurrence |
| <input type="checkbox"/> Hermed bestilles: | og svaret er:   |

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Postnr./by: \_\_\_\_\_  
Evt. tlf. \_\_\_\_\_

Kuponen eller en kopi af den sendes til:  
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

# BETAFON

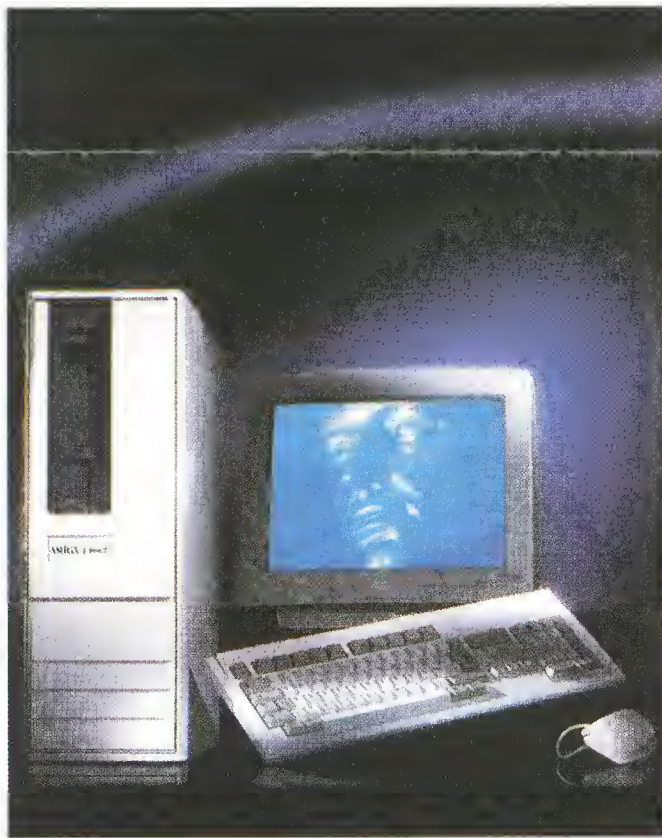
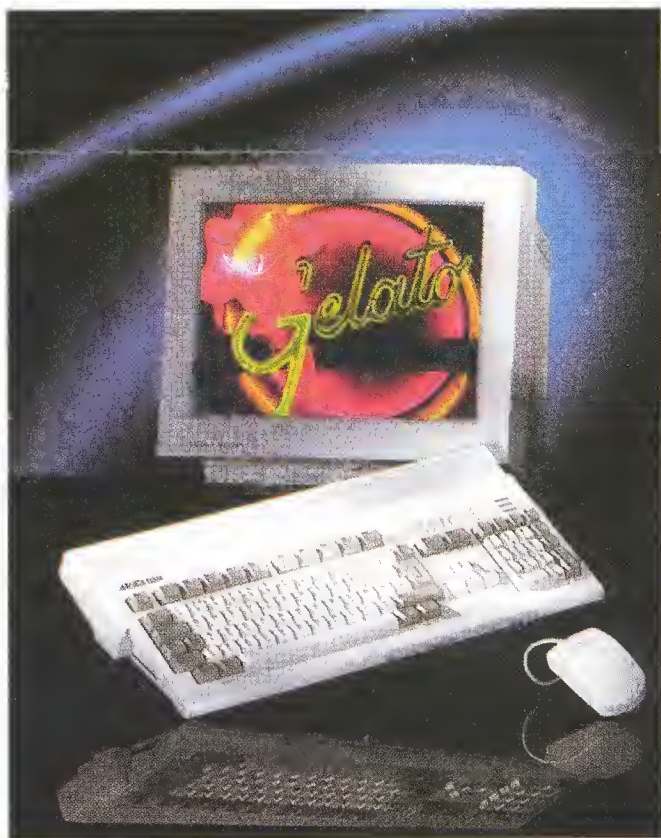
Aps

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.  
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276



# AMIGA<sup>®</sup> is back in town

Se og spørg efter den hos din forhandler



Animation  
Video  
Multitasking

NB: Vidste du at på alle AMIGA'er er for flere tusind kroner software med!

AMIGA Technologies GmbH

# Indhold

**7**

## VERDEN RUNDT

- bringer os til multimedie-messe i Odense og chefskifte hos Commodore i England - og meget mere.

**10**

## ECTS

Midt i september valfartede over 10.000 branchefolk til London til efterårets ECTS-messe. *Amiga-Bladet* var med, og vi fortæller, hvad spilverdenen har i godteposen til den nærmeste - og lidt fjernere - fremtid.

**14**

## AMIGA MAGIC

Under dette navn sælges de nye bundle-pakker med Amiga 1200 og 4000. Amiga Technologies har formået at samle en rigtig flot pakke med nogle af de bedste Amiga-programmer overhovedet.

**17**

## POWER TIL FOLKET

Tyske Phase 5 har langt om længe frigivet 68060-versionen af sit *Cyberstorm*-kort - og der er fart på!

**20**

## DEMO-SCENEN

Denne måned bringer os til partyet *Intel Outside* 2 - i Polen!

**22**

## ABONNENT-DISKETTEN

Nogle køber *Amiga-Bladet* i kiosken, og dem om det. Andre betaler sølle 3 kroner ekstra pr. blad, og får til gengæld bladet leveret lige til døren - med diskette!

**24**

## STUDIO 2.0

Commodores originale printerdrivere er ikke just noget at råbe hurra for. *Studio* tilbyder udskrift i topkvalitet, og understøtter endda alle de bedste printere.

**36**

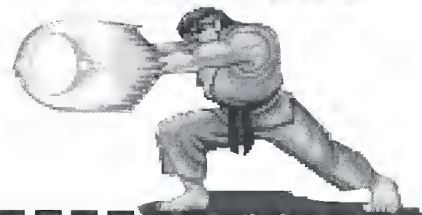
## BREVKASSEN

At *Amiga-Bladet* også har kvindelige læsere, bekræftes af ét af denne måneds læserbreve, som oven i købet har lokket os til at sætte et spil på højkant!

**38**

## NÆSTE NUMMER

I næste nummer håber vi bl.a. at kunne give de første indtryk af de 'nye' Amigaer:



- Vi spiller:**
- 26 Fields of Battle**
  - 30 Super Street Fighter 2**
  - 32 Sensible Golf**
  - 34 Turbo Trax**
  - 37 Snydehjørnet**



Ansvarshavende udgiver:  
Thomas Agartz

Chefredaktør:  
Christian Estrup

Freelancere i dette nummer:  
Morten Julin  
Anders Lundholm

Forsidebilledet forestiller:  
*Virtual I-Glasses*  
Venligst udlånt af:  
Zallto Trading, Ryesgade 25,  
8000 Århus C, tlf. 7020 0080

Annoncer:  
Tlf. 38 34 80 14, Fax: 31 87 17 09

InterNet: ttmedia@inet.uni-c.dk  
FidoNet: 2:235/314.72  
Doom BBS: 36 48 68 83 / 36 48 78 83

Abonnementservice:  
1 år: 11 numre, incl. 11  
abonnementdisketter: kr. 399,-  
Se desuden annonce andetsteds i bladet.

Udgiver:  
T&T Media  
Postbox 844  
Frederikssundsvej 94  
2400 København NV

Layout & DTP:  
T&T Media

Produktion:  
Christensen Fotosats  
Tryk 15

Distribution:  
Avispostkontoret  
DCA

Bemærk:  
Artikler og fotos i Amiga-Bladet må ikke benyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden Amiga-Bladets skriftlige samtykke. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Uopfordret indsendt materiale, forbeholder Amiga-Bladet sig ret til at udgive. Forlaget påtager sig intet ansvar for evt. trykfejl og følger deraf.

# Kære læser

Når dette læses, skulle de allerførste Amigaer meget gerne være dukket op hos din forhandler - medmindre naturligvis transporten fra Bordeaux er blevet stoppet af Greenpeace-aktivister i protest mod Frankrigs atomprøve... GAAAB! Du har da ikke købt *Amiga-Bladet* for at læse om La France's sidste krampetrækninger, har du? Desuden var det tilsyneladende mest sandsynlige alternativ at få maskinerne produceret i Kina, og dét ville jo ikke være spor bedre - tværtimod! Nå jo, måske ville maskinerne så have været en smule billigere, og det er jo ikke at kimse ad - men lad nu det ligge!

Nå, men som sagt skulle de nye Amigaer meget gerne være hos din forhandler, når dette læses. Men - ingen maskiner uden software, og her er det svært at komme uden om spillenes store betydning for Amigaens succes! I sidste måneds leder så jeg frem til en ECTS-messe, der om ikke ligefrem bugnede af nye Amiga-titler, så i hvert fald bød på en del nyt til vores allesammens yndlingscomputer. Hvis man så rigtig godt efter, kunne man da også sagtens finde en del nye Amiga-titler, men ligefrem at betegne ECTS som Amigaens store comeback på spillfronten vil være en overdrivelse af dimensioner - Amigaen mere end druknede i PC CD-ROM og Sonys PlayStation. Når selv inkarnerede Amiga-freaks som

Team 17 virker pessimistiske med hensyn til Amigaens fremtid, er det naturligvis svært ikke at blive påvirket heraf, men heldigvis er der jo andre tilbage.

På den anden side er der bestemt også lyspunkter. Som det fremgår af artiklen på side 14, har Amiga Technologies fået samlet en rigtig kanon-pakke til de 'nye' Amigaer, hvor alle brugerprogrammerne er med i nyeste version. At man så godt kunne have ønsket sig nogle bedre spil, er selvfølgelig ærgerligt, men så lad os i det mindste glæde os over, at pakken nok skal gøre sit til at mane påstandene om, at Amigaen blot er en spillecomputer, effektivt i jorden. Programpakken løser ganske enkelt enhver opgave, den almindelige bruger har brug for at få løst, og det uden at koste 5.000 kroner!

Til sidst skal jeg beklage, at hele to af de anmeldelser, vi ellers havde annonceret til dette nummer, desværre af pladshensyn har måttet udskydes til nummer 10, nemlig GameSmith og Twist.

Christian Estrup  
Chefredaktør

## NYT SYQUEST-DREV

SyQuest har gennem længere tid siddet godt og grundigt på markedet for udskiftelige harddiske i lavpris-klassen, men for nylig fik man skarp konkurrence af  
I o m e g a s  
Zip-



drev, der på det nærmeste har været i restordre, siden rygterne om drevet først kom frem.

Dét kunne SyQuest naturligvis ikke have siddende på sig, og svaret kom da også hurtigt efter, i form af *SyQuest Eazy 135*. Med en kapacitet på 135 Mb pr. cartridge, en søgetid på 13,5 ms og en overførselshastighed på op til 2,4 Mb i sekundet skulle drevet da også kunne tilfredsstille de fleste. Heller ikke garantien - 2 år på drevet og hele 5 år på cartridge - lader noget tilbage at ønske.

Drevet findes til såvel IDE-som SCSI-controllere, og desuden findes en ekstern version til parallelporten. De to første er naturligvis de mest interessante for Amiga-ejere, pga. det sædvanlige problem med at skaffe en driver til parallel-versionen, omend det da ikke ville undre os, hvis der var en venlig sjæl, der skrev en driver!

I den pressemeddelelse, vi har modtaget, lægger SyQuest ikke skjul på, at konkurrenten hedder Zip: "Eazy 135 er dobbelt så hurtigt og har 35% mere

lagringskapacitet end det konkurrerende Zip-drev", hedder det frejdigt. Til en pris på 1.595 kroner for drevet og 165 kroner for cartridge er SyQuests *Eazy 135* under alle omstændigheder et spændende produkt, som vi ser frem til at lade slås med Zip-drevet i en snarlig test.

Distributør: Nordisc Computer,  
tlf. 3325 2576, fax 3325 2579

## NYE FOLK BAG AMIGAEN I ENGLAND

Som bekendt var de tidligere administrerede direktører for Commodore England, David Pleasance og Colin Proudfoot, med helt fremme i opløbet om at købe Amiga-teknologien, men måtte give op til sidst. Rygter ville først vide, at Commodore England så simpelthen ville fortsætte under Escom, men hverken David Pleasance eller Colin Proudfoot ville åbenbart arbejde for andres penge, og har nu søgt andre græsange. I stedet ledes Amiga Technologies England nu af tidligere marketingchef Jonathan Anderson, sammen med fem andre tidligere Commodore-chef.



Amigaen har altid haft et godt tag i de engelske forbrugere, og man kan roligt sige, at det engelske marked har ganske stor betydning for Amigaens fortsatte succes. Vi bringer i den nærmeste fremtid - forhåbentlig allerede i næste nummer - et interview med Jonathan Anderson om hans håb og visioner for Amigaens fremtid - i England, såvel som i resten af verden.

## MULTIMEDIE-MESSE I ODENSE

I dagene 1. til 4. november lægger Odense Congress Center lokaler til *Multimedia & Bipa Expo '95*.

Messen afholdes i samarbejde med TV2, Dansk Markedsføringsforbund, Brancheforeningen Bipa og AVM.

Messen byder naturligvis på en række spændende foredrag og seminarer, og blandt udstillerne er bl.a. for Amiga-ejere så velkendte Scala. Kort sagt en messe, der nok skulle være et besøg værd, hvis man er interesseret i multimedia.



# PLAYSTATION LANCERET I DANMARK

Når dette læses, skulle Sonys meget omtalte spillekonsol PlayStation være lanceret i Danmark.

'rigtige' computere. Dette hænger ikke mindst sammen med, at maskinen som medium benytter CD'ere, der er en del billigere at producere end cartridges, og som endvidere har langt større kapacitet.

Til en pris på kun 2.595 kroner, og med den kvalitet, spillene allerede på nuværende tidspunkt har, er PlayStation afgjort en maskine, man skal regne med.

Betafon,  
tlf. 3314 1233

## NY MUSIK CD-ROM

*UltraSounds* er det beskedne navn på en ny musik-CD-ROM, der henvender sig til musikelskende Amiga-, Mac- og PC-ejere. CD'en indeholder omkring 2.000 moduler i alle tænkelige moduler, og dertil kommer adskillige programmer til afspilning og redigering af moduler og samples.

Som en ekstra bonus har producenten - CD Media - lagt 8 af modulerne på CD'en som audio-spor.

Disse kan så spilles på stereo-anlægget som nummer 2-9 - nummer 1 er jo data-spor. Det første audio-spor er således den

er med sine kraftige RISC-baserede processorer langt foran sine konkurrenter, og dertil kommer priserne på spillene - i modsætning til spil til 'gamle' konsoller som Sega MegaDrive og Super Nintendo, der gerne koster 5-700 kroner, skulle PlayStation-spillene komme til at koste 3-400 kroner - altså det samme som spil til

2,5"-3,5" Harddisk installationkit	190,00
3.5" Disk DDNN 3,00/stk. pr.100	270,00
3.5" Disk HDNN 3,25/stk. pr.100	292,50
Diskettebox t.100 stk. 3.5" disk	40,00
3.5" Diskdrev A-500 intern	485,00
3.5" Diskdrev HDextern m. bus/af.	1200,00
Competition Pro 5000 joystick	145,00
Competition Pro-mini joystick	170,00
Memorymaster til A1200/1 MB	1230,00
512 Kb ramudv. til Amiga 500	335,00
2 MB Ramudv. til Amiga 500	1395,00
1 MB Ramudv. til Amiga 500+	555,00
1 MB Ramudv. til Amiga 600	590,00
Støvå, røgfæret A-500/600/1200	45,00
Strømforsyning til A-500/600/1200	525,00
Kickstart v.2.04 rom-kreds	370,00
Kickstart v.3.1 kreds (A500/2000)	450,00
Kickstart v.3.1 kreds (A1200/4000)	590,00
Scandoubler, A-4000	1555,00
Alfa Power HD-Controller til A500	1210,00
Blizzard 1220 turbo 28 Mhz/0/4MB	2080,00
Blizzard 1230 turbo 50 Mhz/0/0MB	2100,00
Blizzard 1230 turbo 50 Mhz/50/0MB	2940,00
Blizzard 1230 turbo 50 Mhz/0/4MB	3195,00
Xstream modul int. t. Tape streamer	860,00
Speed-Up modul HD+CD	840,00
Manhattan amigamus, 250-2500 dpi	175,00
Vector mus/joystick omskifter	155,00

Maxtor 3.5 AT Harddiske:  
540MB/1340,- 850MB/1625,- 1.2 GB:2100,-  
Wearnes CD-rom 2.5 speed: 995,- Epson  
Stylus 800 printer: 2300,-

og mange andre produkter  
ring efter vor prisliste

### ABSALON DATA

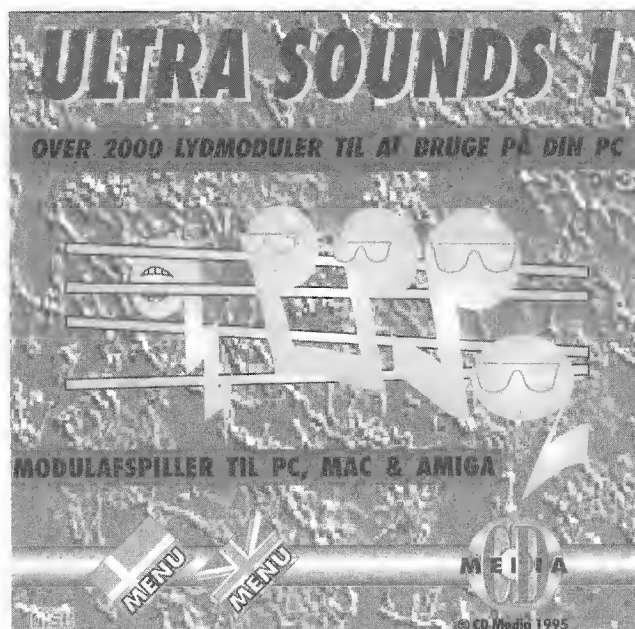
Vangedevej 216A  
2860 Søborg

Tlf.: 31671193 FAX: 31671197  
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr.2/8-95

gamle kending 'War Has Never Been So Much Fun' fra spillet *Cannon Fodder*.

Prisen på *UltraSounds* er cirka 99 kroner - se den hos din forhandler. Nærmeste forhandler kan henvises af distributøren ElectroniX på tlf. 4817-6575



Ultra Sounds  
1 fra CD  
Media



# VIRTUELLE PRODUKTER

Som vi kunne fortælle i nummer 8, har Escom også kastet sig over markedet for Virtual Reality til hjemmebrug. Datterselskabet *Virtual Products*' første produkt er de såkaldte *I-Glasses*, der havde Europa-premiere ved en pressekon-



ference på Hotel D'Angleterre den 23. august. Amiga-Bladet var naturligvis med, og fik lejlighed til at prøve brillerne. Der er afgjort tale om et stort fremskridt i forhold til de tidligere, tunge Virtual Reality-hjelme - *I-Glasses* føles således ikke spor tunge at have på, hvorimod påstanden om, at man ikke bliver træt i øjnene som ved normale skærme, ikke holder helt.

Det vel nok vigtigste - 3D-

oplevelsen - er ganske imponerende, og dette gælder specielt, hvis man bruger den såkaldte 'PC-version'. Denne reagerer nemlig på hovedets bevægelser, så man f.eks. kan dreje 180 grader rundt og se bagud - dette giver nogle helt fantastiske muligheder for f.eks. spil! Man forventer sig meget af *I-Glasses*, specielt inden for netop underholdningsindustrien, og der er da også allerede omkring 50 spil på markedet, der understøtter

brillerne - dog så

vidt vides desværre ingen til Amiga.

Prisen for *I-Glasses* er ca. 6.000 kr. for standardversionen - der kan tilsluttes et almindeligt TV eller f.eks. en Amiga - og ca. 9.000 kroner for 'PC-versionen'. Standardversionen kan opgraderes for omkring 3.500 kroner. Ikke just priser, der vil appellere til enhver, men de skal nok falde, når produktionen kommer rigtigt i gang - og konkurrerende produkter begynder at dukke op.

Zallto Trading ApS, Ryegsgade 25, 8000 Århus C, tlf. 7020 0080



*I-Glasses* føles ikke spor tunge at have på, og sidder behageligt.

disketter da absolut til at holde ud at arbejde med.

Alt kan på den anden side blive bedre, og *AmiFileSafe* påstår af være intet mindre end "den nye de facto-standard" på Amigaen. AFS lover at være en del hurtigere end FFS, specielt med hensyn til netop directories, og de første tests i udenlandske blade har da også været begejstrede - læsning af et directory går således op til 10 gange hurtigere end med FFS, og også simpel læsning og skrivning af filer får et nøk opad - dog kun en 20-30 procent. Dertil kommer, at AFS udnytter pladsen på disketten/harddisken bedre end FFS, så der ikke går så meget plads til spilte, samt at systemet angiveligt skulle give langt mindre fragmentering og dermed ingen hastighedsnedsættelse efter et stykke tid.

Det mest imponerende skulle dog være datasikkerheden. Hvem har ikke oplevet, at maskinen et 'gået ned', mens der blev skrevet til en fil - 'Disk Validating'? Efter sigende skulle dette helt væk med AFS - om man så bevidst slukker maskinen eller endda hiver harddisk-kablet ud, mens der skrives, giver det ingen problemer (omend skrivningen naturligvis afbrydes!).

AFS findes i to versioner, 'User' og 'Pro'. Forskellen er, at 'User'-versionen kun må bruges på én harddisk, at denne kun kan være på op til 650 Mb, samt at flerbruger-filsystemer (som i netværk) ikke understøttes. Så er prisen til gengæld kun 30 engelske pund (ca. 300 kroner), mod 70 pund for 'Pro'-versionen.

Ved redaktionens slutning var vi meget tæt på at få AFS hjem til test, så læs mere i næste nummer...

## NYT FILSYSTEM

Amiga-ejere har længe stillet sig tilfredse - eller i hvert fald været nødt til at stille sig tilfredse - med de medfølgende filsystemer. FFS - FastFileSystem - er da også udmærket, og kombineres det med DirCache - DC-FFS - er



# ECTS

THE GRAND HALL, OLYMPIA, LONDON, LAGDE MIDT I SEPTEMBER IGEN  
LOKALER TIL DEN HALVÅRLIGE KOMSAMMEN FOR BRANCHEFOLK OG  
IKKE MINDST PRESSEN - HERUNDER NATURLIGVIS *AMIGA-BLADET*

**Af Christian Estrup**



Et situations-billede fra dette års ECTS, hvor Sony's PlayStation var enormt dominerende.

**M**an skulle umiddelbart tro, at det ville være en fordel for ECTS, at det kun er for branchefolk, idet man måske så kunne undgå de mest poppede og useriøse indslag - men nej! Branchen har ganske enkelt vokset sig så stor, at man selv over for et begrænset publikum - finder det nødvendigt at gøre brug af alskens konkurrencer, bare bryster, frie barer osv. Men hvad - som det forhåbentlig tydeligt fremgår, overlevede Deres udsendte, omend virkningerne næppe helt

har fortaget sig endnu...

IKKE KUN 'SOLLER - MEN ALLIGEVEL.

Lad det blot være sagt med det samme: Tog man til ECTS i håbet om at finde ethvert softwarehus med respekt for sig selv i gang med at udvikle nye titler til Amigaen, blev man slemt skuffet. To formater skilte sig kraftigt ud på ECTS - det ene var (naturligvis) PC CD-ROM, mens det andet var Sonys PlayStation, der netop er lanceret - også herhjemme.

Mens CD-ROM-spillene i vid

udstrækning var af typen 'interaktive film', havde softwarehusene tydeligvis taget PlayStations kraftige 3D-egenskaber til sig. Utallige racerbil-, kamp- og sportsspil i 3D blev præsenteret, og jeg skulle hilse og sige, at 3D-fodbold med skiftende kameravinkler i ultrahøj hastighed er en *del* mere imponerende end et top-down-view Kick Off eller Sensible Soccer. Efter 5 minutter i selskab med PlayStation kan respekten for CD32 ligge på et *meget* lille sted, og hvis Amiga Technologies vil gøre sig noget

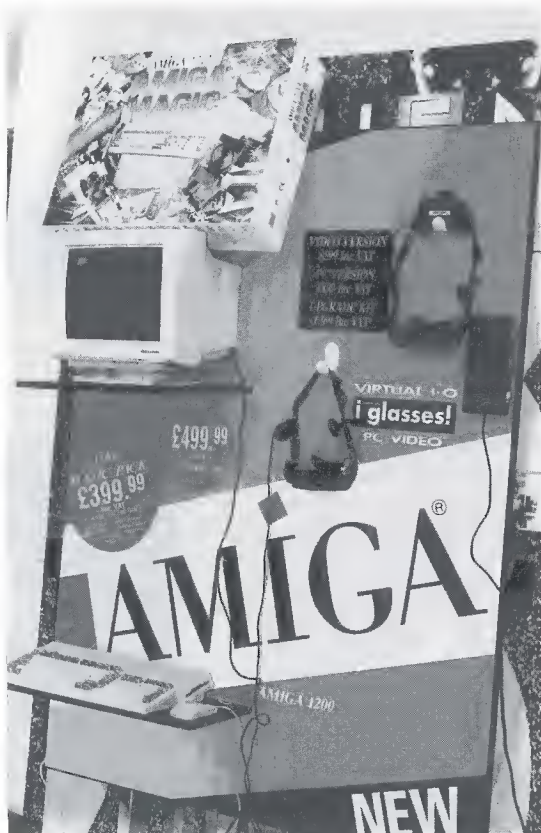


håb om at erobre andele af konsol-markedet, skal der ske noget drastisk. Som Sonys reklamer beskedent formulerer det:

*"Do not underestimate the Power of PlayStation!"*

#### GENIALT BUNDLE

Amiga Technologies var ikke direkte repræsenteret på ECTS med en stand, men lod dog en engelsk distributør præsentere



Sådan blev det helt nye Amiga 1200-bundle præsenteret på ECTS.

den 'nye' Amiga 1200 samt det medfølgende bundle, kaldet *Amiga Magic*. Som det fremgår af artiklen på side 14, har man formået at samle en pakke af allerhøjeste kvalitet, så nu venter vi blot på maskinerne.

#### HVAD MED SPILLENE?

Som nævnt satte Amigaen ikke just dagsordenen på ECTS, men noget var der dog at komme efter. Her følger en komplet oversigt over, hvad der er i vente.

#### 21ST CENTURY ENTERTAINMENT

21st står - man fristes til at sige 'naturligvis' - bag *Pinball Mania*, som er et af to spil i *Amiga Magic*-bundlen, men herudover havde man ikke umiddelbart planer om nye Amiga-udgivelser. Vi fik dog bekræftet, at hvis der kommer noget, skal det nok være *Pinball* et-eller-andet'...

#### BLACK LEGEND

Black Legend har længe været pessimistiske omkring Amigaens fremtid, men alligevel har man spyttet det ene spil efter det andet på markedet - så sent som i nummer 8 anmeldte vi således *Tower of Souls*. Direktør Richard Holmes fortalte dog, at man nu afgjort var kommet til de 2 sidste Amiga-titler, nemlig *Wheelspin*, der skulle kunne tiltale *Skidmarks*-fans, og en uanngiven *Doom*-klon.

#### DOMARK

Heller ikke Domark havde meget at byde på, men det bliver dog til *Championship Manager 2* - endnu et fodbold-managementspil til samlingen.

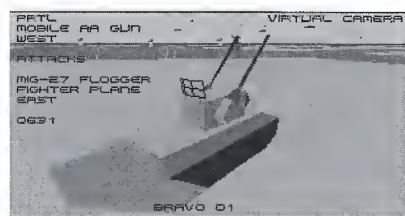
#### GUILDHALL LEISURE

Guildhall Leisure var nok nogle af de mest optimistiske,

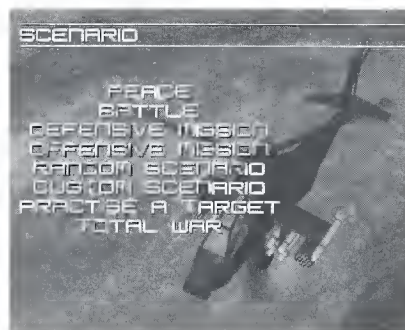
**Tog man til ECTS i håbet om at finde ethvert softwarehus med respekt for sig selv i gang med at udvikle nye titler til Amigaen, blev man slemt skuffet.**

men som de sagde: "Amigaen er vores største marked!". Netop nu er det vel nok bedste bud på *Doom* på Amigaen - det fremragende *Fears* - på markedet til A1200, og det samme er fodbold-managementspillet *Club and Country* til A500, *Andre Agassi Tennis* til A500, A1200 og CD32 og endelig budget-spillene *International 1 Day Cricket* og *Test Match Cricket* til A500.

I oktober lægger man ud med *Fears* til CD32, skarpt efterfulgt af *Gloom Deluxe* til alle Amigaer, *Gloom Data Disk* til A1200 og *Gloom II* til CD32. Herefter følger budget-spillet *Temptris* til A500 samt *Odyssey* til A1200 og CD32. Platformspillet *Super Loopz* er også kun beskåret ejere af A1200 og CD32. Endelig kommer en række nye sports-spil, nemlig *Super League Manager* til CD32, *Football Director 3* og *World of Golf* til alle Amigaer samt *World of Soccer* og *Treble Champions 2* til A500. Jo, her sker der noget - men Guild-



*Coala* er navnet på Empires nye tank-simulator.



hall repræsenterer også en del softwarehouse!

#### EMPIRE

Firmaet bag *Dawn Patrol* er snart ude med tank-simulatoren *Coala* samt en uspecifiseret opsamling - navnet *Soccer Compilation* giver dog visse hints om indholdet!

#### INTERPLAY

Som så mange andre var også Interplays udgivelses-liste præget af CD-ROM og PlayStation. Amiga 1200-ejerne får dog glæde af *Dungeon Master 2*, som faktisk skulle være ude, når dette læses.

#### TEAM 17

Siger man Amiga, må man også sige *Team 17* - så lad os





**Sådan en lille orm - så meget plads! Jo, Team 17 forventer sig meget af *Worms*.**

det! Team 17 er vel nok det mest Amiga-trofaste softwarehus overhovedet, og man havde da også et par godter i posen til udgivelse omkring november. Dels den længe ventede Doom-klon *Alien Breed 3D*, som vi havde på abonnent-disketten i en demoversion for et par numre siden, og som desværre stadig ser ud til at køre ulidelig langsomt på en standard Amiga 1200. Dels de mere traditionelle arcade-adventures *Speris Legacy* og *Witchwood*. Og så er der jo *Worms*...

*Worms* er et dejligt eksempel på, at der stadig laves spil med gameplay som det vigtigste. Spillet kan bedst beskrives som en blanding af *Scorched Tanks* og *Lemmings*: Op til fire hold med hver fire orme skiftes til at skyde efter hinanden med en række forskellige (og skøre) våben. Den spiller, der til sidst har en orm tilbage, har vundet. Det lyder simpelt, men med adskillige bevægelses-muligheder (f.eks. bungy-worm) og våben (min favorit er banan-bomben), er *Worms* ikke et spil, man bliver træt af lige med det samme.

Til netop *Worms* knytter der sig en pudsigt historie. Program-møren, Andy Davidson, sendte

***Worms* er et dejligt eksempel på, at der stadig laves spil med gameplay som det vigtigste.**

spillet ind til det engelske *Amiga Format*, der afholdt en spil-konkurrence - men uden at vinde! Vinderen blev i stedet et halvkedeligt spil i stil med *Clowns* på 64'eren, men Andy var ikke slået ud, og henvendte sig i stedet til Team 17, der efter kort tid med glæde sagde ja til at

udgive spillet. *Worms* udkommer nu på 14(!) forskellige formater, lige fra Nintendos GameBoy over Amiga, Mac og PC diskette og CD til Sonys PlayStation.

*Amiga-Bladet* havde på ECTS lejlighed til at tale med netop Andy Davidson, der tydeligvis hører til den store gruppe Amiga-fans, der nu er meget bekymret over maskinens fremtid i hænderne på stort set de samme, gamle Commodore-chefer. Som alle andre efterlyste Andy mere power ("blot et par megabyte Fast-RAM ville være et stort fremskridt") og en væsentligt lavere pris - samt ikke mindst mere support og interesse for udviklerne fra Amiga Technologies, der f.eks. slet ikke har kontak-tet Team 17!

**WARNER  
INTERACTIVE  
ENTERTAINMENT**

WIE havde ikke meget at byde på til Amigaen, men 3 titler bliver det dog til. Eventyret *Flight of the Amazon Queen* skulle være ude nu, mens fortids-uhyre-kamp-spillet *Primal Rage*



Ocean havde - ligesom til det forrige ECTS - sponsoreret en bar. Godt initiativ!





Sonys PlayStation  
tiltrak sig ikke  
uventet en del  
opmærksomhed  
på ECTS.

softwarehuse,  
der helt har  
d r o p p e t  
Amigaen, og det ser da  
heller ikke for godt ud. På den  
anden side skal man huske på,  
at det - hvor utroligt det end  
lyder - faktisk ikke er alle, der  
stiller op og viser alt på ECTS.  
Nogle få eksempler på  
kommende Amiga-titler, der af  
den ene eller anden grund ikke  
blev fremvist på ECTS, er  
kampspillet *Brutal Paws of  
Fury*, puzzle-spillet *Timekeepers*  
og arcade-adventuret *Exile*. Helt  
galt ser det altså ikke ud - men  
der er ingen tvivl om, at Amiga  
Technologies meget snart -  
"inden jul", ifølge  
Team 17 - skal få  
hæn-derne op af  
lom-merne og  
vise software-  
huse-ne, at  
Amigaen er værd  
at satse på - også  
s o m  
spillecomputer!

følger  
efter i oktober.  
Til feb-ruar følger  
så efter-følgeren  
til det meget  
populære *The  
Chaos Engine* -  
naturligvis kaldet  
*The Chaos Engine 2*.  
Her er det naturligvis  
specielt skuffende, at  
*Panic in the Park*  
tilsyneladende ikke er  
forundt Amiga-ejerne  
- med Erika Eleniak  
fra *Baywatch* i hoved-  
rollen vil jeg ellers  
gerne personligt ga-  
rantere en sikker suc-  
ces, men... that's life!

#### IKKE MERE?

Det kan umiddelbart synes  
som om, der må være et over-  
vældende flertal af



*Super League Manager* kommer  
til CD32 i midten af oktober.

Virgins biograf,  
hvor man  
kunne få  
'billetter' til  
præsentationer  
af firmaets  
kommende  
spil.



Opfindsomheden er stor, når de  
besøgendes opmærksomhed skal  
fanges.





# Amiga Magic

- er navnet på den software-pakke, der leveres med samtlige Amiga-modeller

Af Christian Estrup

**I nummer 8 kunne vi fortælle, at Amiga 1200HD vil blive leveret med en softwarepakke med programmer i alle tænkelige kategorier: Tekstbehandling, database, regneark, kalender, tegne- og billedbehandlingsprogram, plus naturligvis et par spil.**

Desværre lå det på daværende tidspunkt ikke fast, præcis hvilke programmer pakken vil bestå af, men kort før ECTS i London blev pakkens indhold offentliggjort - og det ser lovende ud! Faktisk så lovende, at man fra Amiga Technologies' side har erkendt nødvendigheden af også at lade pakken følge med 'standard' 1200'eren - altså den uden harddisk.

HVAD ER DET DA?

Som tekstbehandlingsprogram medfølger Digitas fremragende *WordWorth* i version 4SE (Special Edition) - et fremragende program, der næppe fås bedre til Amigaen. Mange havde nok foretrukket SoftWoods *Final Writer*, men diskussionerne om, hvilket af de to programmer, der er bedst, grænser ofte til religionskrige, så lad os ikke komme ind på det...

Pakkens database-program er også fra Digita, nemlig *Data-store* version 1.1 - her er der næppe nogen, der ville have foretrukket *Final Data*. Eneste oplagte alternativ synes at være Maxons *Twist*, men her har mulighederne for 'mængderabat' hos Digita sandsynligvis spillet ind.

Digita er i det hele taget 'godt med' i software-pakken, idet firmaet også står bag kalenderprogrammet *Organizer*, også i version 1.1 - vel nok det eneste seriøse bud på et kommercielt kalender-program til Amigaen.

Endelig medfølger også Digitas printerstyringsprogram *Print Manager*.

Som regneark medfølger *TurboCalc* version 3.5 - her kunne man ellers som dansker have visse forhåbninger til Interactivisions *InterSpread* version 3, som allerede på nuværende tidspunkt ser ud til at kunne

konkurrere med de helt store. Desværre var tidspresset for stort, men hvad - *Amiga Magic* er jo ikke det sidste Amiga-bundle, vi får at se, så måske senere...

**Spillene ser umiddelbart ud til at være pakkens 'sorte får'.**



**Trods rygter om det modsatte leveres de nye Amigaer med Almatheras populære Photogenics.**





### Også redaktionsfavoritten - Cloantos geniale *Personal Paint* - medfølger i *Amiga Magic*.

#### AMIGAEN TEGNER OG FORTÆLLER

De første meldinger fortalte, at pakken indeholdt såvel tegne- som billedbehandlingsprogram, og redaktionens favorit - Cloantos *Personal Paint* - medfølger da også i version 6.4. Men, som om det ikke er nok, medfølger også Almatheras *Photogenics* i version 1.2A. Rygter ville ellers vide, at Amiga Technologies havde afvist Almatheras tilbud om at inkludere netop Photogenics, men man har åbenbart alligevel forhandlet sig frem til en fornuftig aftale, og det kan vi kun glæde os over.

Endelig medfølger Scala MM300, men kun med Amiga 1200HD, da programmet ganske enkelt er ubrugeligt uden harddisk.

#### SPILLENE

Spillene ser umiddelbart ud til at være pakkens 'sorte får'. Der medfølger to af slagsen, nemlig 21st Century Entertainments *Pinball Mania* og Flairs *Whizz*. Bevares, 21st er altid gode for et

**Amiga Magic ser således ud til at være en genial pakke for begyndere.**

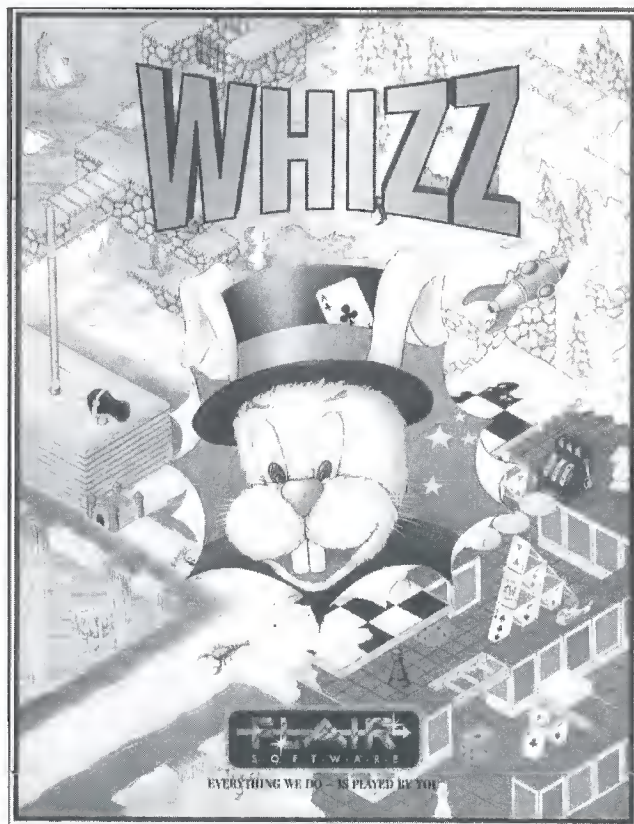
**'Whizz' er et af de spil som er inkluderet i den nye Amiga Magic software pakke.**

ordentligt pinball-spil, men *Whizz* - "et Flair-spil", som flere besøgende på ECTS sagde.

En af de forsmåede er navnkundige Team 17, der faktisk har tilbudt Amiga Technologies at lade såvel *Worms* som *Alien Breed 3D* medfølge. Begge spil blev dog afvist - *Worms*, fordi det udkommer på 'for mange' formater(!), *Alien Breed 3D*, fordi det er 'for voldeligt'. Her kan det dog muligvis også have spillet ind, at spillene ikke er helt færdige endnu, men på den anden side er det svært at forestille sig, at Team 17 ikke skulle kunne 'skynde sig lidt'...

#### GENIALT BUNDLE - MEN

Med hensyn til den seriøse software ser *Amiga Magic* således ud til at være en genial pakke for begyndere - i hvert fald når man blot ser på de enkelte programmer. Man kunne godt have ønsket sig en mere integreret pakke - det







**Scala MM300 er en milepæl på Amigaens software marked, og er derfor inkluderet i Amiga Magic.**

nytter jo ikke noget, at Wordworth og Datastore arbejder fint sammen, hvis de øvrige programmer ikke kan være med. Netop mangelen på en komplet, egentlig Office-pakke er nok et af Amigaens største problemer i forbindelse med at blive taget mere seriøst. Selvfølgelig kan man ikke på kun fire måneder udvikle en komplet, integreret pakke helt fra bunden, men det må afgjort have høj prioritet i den nærmeste fremtid.

#### KAN DU RAMME

Et andet problem er RAM - specielt WordWorth og Photogenics ville jeg personligt meget nødig arbejde med uden MINDST 2 Mb Fast-RAM, gerne 4 eller mere. For slet ikke at tale om Scala - enhver, der har prøvet dette fremragende program vil vide, at selv med 4 Mb Fast-RAM er der ikke plads til ret mange elementer i en

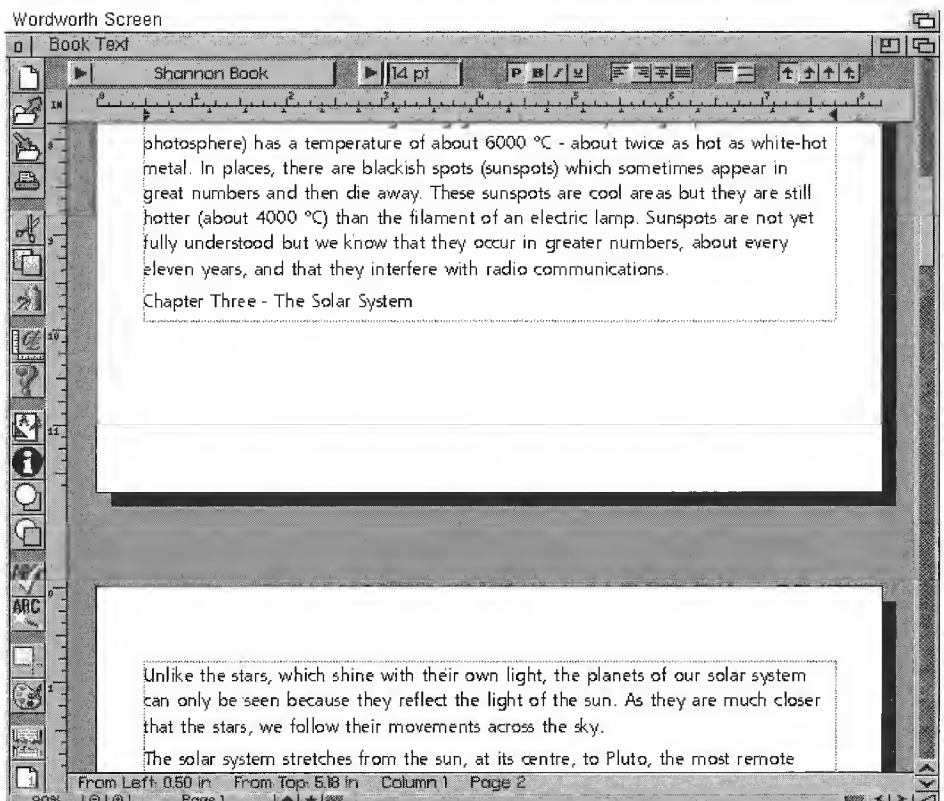
præsentation, før man løber tør. Det er selvfølgelig udmærket, at Amiga Technologies gerne vil give producenterne af RAM- og acceleratorkort, såvel som forhandlerne, mulighed for at tjene lidt penge, men det tangerer alligevel at stikke folk blår i øjnene.

#### LAD OS NU SE...

Når alt kommer til alt, er det svært at komme udenom, at pakken som helhed betragtet er guld værd for enhver Amiga-ejer, og den er afgjort et lille skridt på vejen til at retfærdiggøre de urimeligt høje priser på maskinerne. Vi

**Netop mangelen på en komplet, egentlig Office-pakke er nok et af Amigaens største problemer i forbindelse med at blive taget mere seriøst.**

havde håbet at få en version af pakken hjem til test, men det var desværre ikke muligt, selv med en stærkt forskudt deadline. Vi kan dog love, at vi i nummer 10 bringer en fyldestgørende test af dette, det utvivlsomt bedste Amiga-bund- le, der endnu er set.



**Som tekstbehandlingsprogram medfølger Digita fremragende WordWorth.**



# POWER TIL FOLKET

**Endelig er det her. Endelig! Efter at have ladet brugerne vente i snart 8 måneder, har Phase 5 nu frigivet 50 MHz 68060-versionen af Cyberstorm-kortet**

Af Anders Lundholm

Cyberstorm-serien, der er kendetegnet ved sit modulopbyggede design, består af hhv. Carrier-board, CPU- og RAM-kort. Fordelen er, at brugere af 68040-versionen nemt kan opgradere til den nye 68060-processor, blot ved at få udskiftet CPU'en og clock-krystallen (hvilket naturligvis foretages hos Phase 5).

Fra frabrikens side er også installeret en såkaldt 'Boot-ROM' i én af ROM-soklerne på Carrier-boardet. 68060'eren kører ved 3,3 volt, hvilket bevirker en lav temperatur i kabinettet. Kortet kan klare op til 128 Mb RAM (4x32Mb), og accepterer både dobbelt- og single-sided RAM med eller uden paritet. Underligt nok er RAM'en ikke autokonfigurerende.

## SOFTWARE

Til forskel fra sin forgænger leveres 68060-kortet med en diskette indeholdende en række nye libraries og små utilities. Man rådes fra manualens side til at installere de nye libraries på systemet (ved brug af det medfølgende script), før selve kortet sættes i. Den nye processor virker ikke med det

gamle 68040.library, hvorfor det erstattes af et såkaldt 'by-pass' 68040.library, der får SetPatch til at hoppe videre til det nye 68060.library. Dette er ganske smart, idet SetPatch prøver at genkende, hvilken type processor der er installeret, hvorefter det korrekte library loades. Brugeren behøver derfor ikke tænke

på softwaren, hvis han evt. skal nedgradere sit processorkort.

For at få programmer som Maxon Cinema, Imagine og

andre FPU-hungrende programmer, der er kompileret til 68881 eller 68882 co-processorer, til at køre hurtigere, skal man bruge det medfølgende program 'CyberPatcher'. Her emuleres alle

'ukendte' FPU-instruktioner, og de patches til de hurtigste, 68060'eren kan udføre. Indtil videre er kun få programmer understøttet,

men programmøren lover opdateringer.

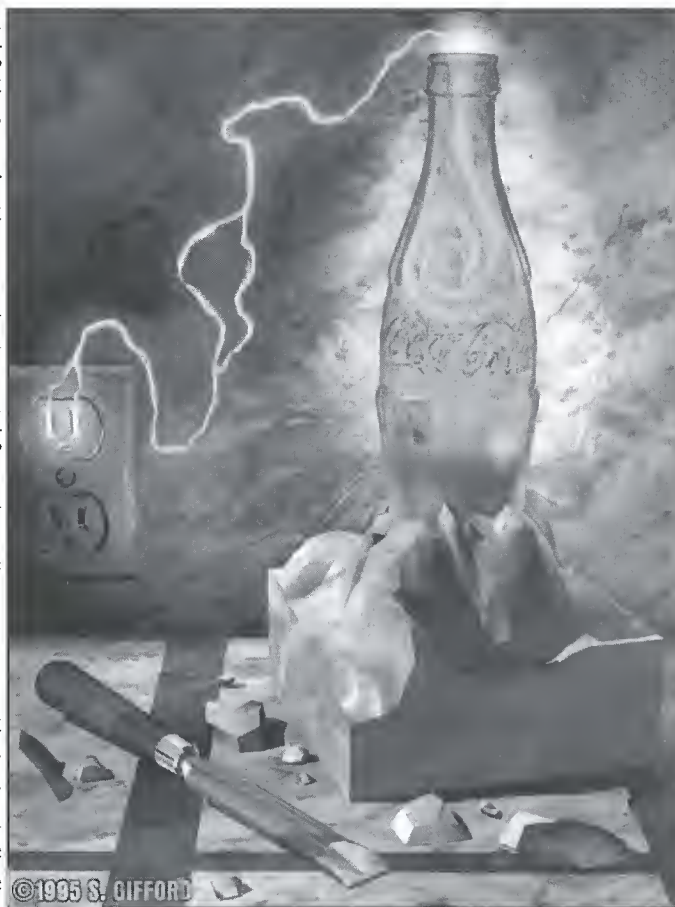
***Det er svært at beskrive, hvilken fornemmelse man har, når landskaber i Scenery Animator pludselig kører realtime i preview-vinduet!***

## 6. GEAR

Hver gang en kraftigere processor installeres, vænnes man utrolig hurtigt til den større regnekraft. Jeg har tidligere testet Cyberstorm 40 MHz 68040-kortet, og har siden arbejdet med det til daglig, og der har, om man så må sige, været rimelig tryk på! Det er derfor svært at beskrive, hvilken fornemmelse man har, når landskaber i Scenery Animator pludselig kører realtime i preview-vinduet. Det føles, som om ens system pludselig har skiftet fra 3. til 6. gear!

Den generelle hastighedsforøgelse fra 40 MHz 68040-versionen er i praksis omkring 2 til 3 gange med 'normale' applikationer. Programmer direkte

skrevet til 68060'eren vil yderligere lægge afstand til de værdige konkurrenter, men det



**Specielt raytracere, der laver komplicerede (og flotte!) scener som denne, har god brug for 68060'erens power.**





Den meget FPU-hungrende *BeachBall*-test går ca. 2,8 gange hurtigere end på 40 MHz 68040-kortet!

lader til, at selv 68040-versioner af tunge programmer lader vente på sig. Som et eksempel kan det nævnes, at Lightwave og Imagine kun leveres i en enkelt FPU-version, og ikke i specielle 68040/68060-kompilerede versioner - ærgerligt, da 50 MHz 68060-kortet er ca. 10% hurtigere end en 90 MHz Pentium rent MIPS-mæssigt.

krævende programmer) og på harddisk-transfer. Tænk, at en IDE-harddisk kan køre 3 Mb/s på Amigaens interne controller!

Alle systemvenlige programmer har kørt stabilt under testen, til forskel fra med 40 MHz 68040-kortet, der i mit tilfælde kørte *en anelse* ustabil. Selv enkelte demoer virker.

gede design appellerer til flere udvidelser, hvilket nok er Phase 5's største problem i øjeblikket, da de ikke kan følge med efterspørgslen på deres produkter. På nuværende tidspunkt eksisterer der 'kun' en SCSI-2-option (der installeres direkte på Carrier-boardet for maksimal transfer), men rygter vil vide, at flere temmelig interessante produkter er under udvikling.

## For en gangs skyld har Phase 5 lært af brugerne og skrevet en dejlig manual på både engelsk og tysk.

bl.a. et MPEG-modul, der kan udnytte CyberVision64, samt et I/O-kort med ekstrem høj transfer. En 80 MHz-version kommer på markedet, så snart Motorola frigiver processoren, og vi vender i den forbindelse tilbage med en lille test.

### DOKUMENTATION

For en gangs skyld har Phase 5 lært af brugerne og skrevet en dejlig manual på både engelsk og tysk. Med skarpe billeder og tilhørende tekst ledes man igennem hard- og software-installation, og der er gode og detaljerede skemaer over RAM-



Bemærk, hvorledes benchmark-programmet *AIBB* slet ikke er forberedt på 68060-processoren, som den kalder en 22 MHz 68000 med 862 MHz FPU!

### CYBERSYSTEM

Er man den heldige ejer af et grafikort (CyberVision64 el.

### ADD-ONS

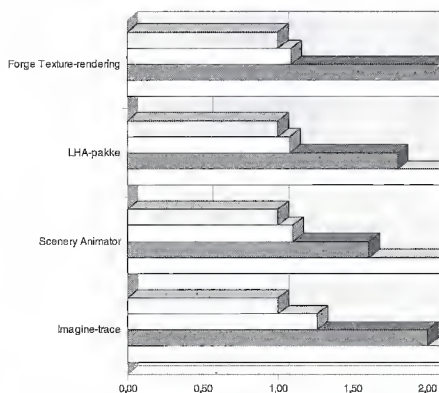
Cyberstorms modul-opbyg-

## Udpakning af JPEG-, GIF- og IFF-billeder sker på sekunder.

lign.), kan man få fornøjelsen af at arbejde med store skærme (f.eks. i Photogenics) og kæmpe mængder billeder, uden at skulle tænke over opdatering. Udpakning af JPEG-, GIF- og IFF-billeder sker på sekunder. Det generelle Workbench-miljø er blevet hurtigere, men mest mærkes forskellen i tunge programmer (specielt FPU-







jumpere (hvilket virkelig var nødvendigt!). Et lille minus er, at ROM'en på Carrier-boardet ikke er nævnt overhovedet!

#### KONKLUSION

Cyberstorm 68060 er virkelig hurtigt. Med en generel hastighedsforøgelse på 2-3 gange i forhold til 40 MHz 68040-kortet er der tale om en ren vildbasse - simpelthen ustyrlig! Alle, der arbejder med tunge programmer (3D og DTP), vil være oplagte brugere af dette kort.

Tages prisen og kortets kræfter i betragtning, vil 'mindre' brugere dog godt kunne 'nøjes' med 40 MHz 68040-versionen. Men alligevel - jeg er solgt...

#### Cyberstorm 68060

**Funktion:** Accelerator kort  
**Min. system:** A3000/A4000

**Producent:** Phase 5 Digital Products

**Udlån:** Epic Data, tlf. 5993 1025  
**Pris:** Kr. 8.995,-

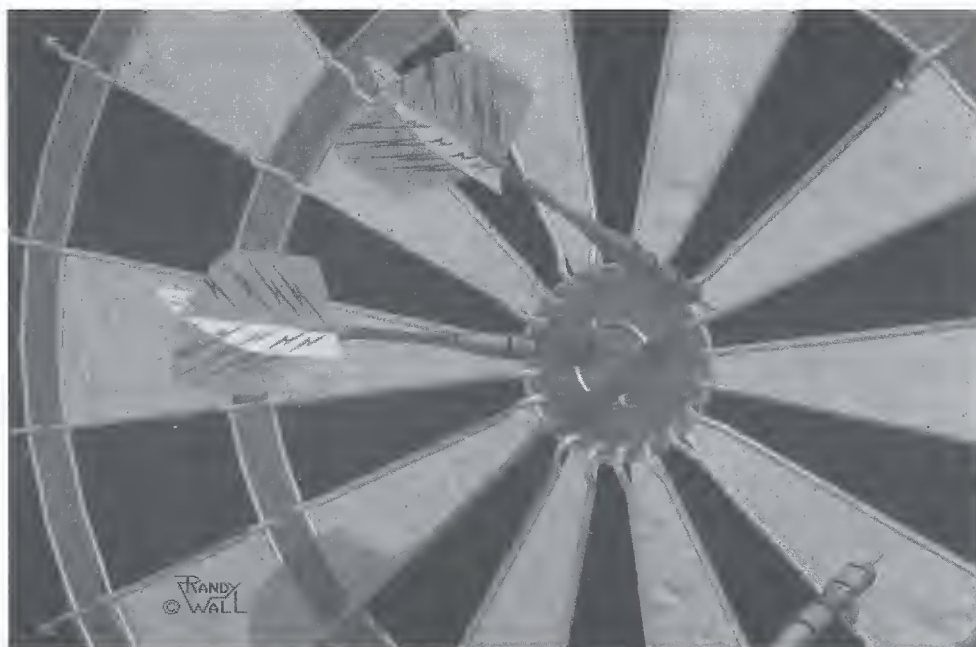
#### Fordele:

Op til 128 Mb RAM  
Stor kompatibilitet  
Gode udvidelsesmuligheder  
God software

#### Ulemper:

RAM ikke autokonfigurerende

**Vurdering: 11**



**Cyberstorm 68060 er et træfsikkert produkt, som man virkelig kan stole på!**

#### Digital Video

Vi har alle produkter til digital video og audio på Amiga og PC, bl.a. VLab Motion 2.5.

Få tilsendt information eller kom og få en demonstration.

**DraCo** Ny Amiga Grafik og Digital Video computer med 68060, RISC, high-speed 24 bit grafik, SCSI 2, CDx4, Tower kabinet m.m. Lev. fra september.

Nye Amiga computere	Spørg
Flatbed 24bit Scanner SCSI 2400 dpi. Incl. Amiga software m.m.	5.895,-
CyberVision 24bit Grafik	3.995,-
14" Farve MultiSync Monitor	2.160,-
15" Farve MultiSync Monitor	2.950,-
1280x1024. Programmerbar. O.S.D.	
A1200/4000 Tower Kabinet	2.995,-
TKR 28,8K Fax Modem	2.495,-
ISDN II Master m. tlf. svarer	3.695,-
Ekstremt hurtigt ISDN modem, 1MB/min.	
68040 kort til A4030	3.750,-
FastLane SCSI & RAM	3.295,-
Toccata Audio kort	2.995,-
PageStream DTP 3.x	1.995,-
A2000 CyberStorm 68060	6.950,-

#### CyberStorm 68060

Til A4000 og A3000. Med grundkort, CPU kort og 128MB RAM kort. Kan udvides med SCSI, Ethernet og Seriel kort. Fås i forskellige konfigurationer. Spørg

NEC CD-ROM SCSI	1.480,-
540 MB Quantum SCSI II	1.740,-
4.3 GB Quantum F-SCSI II	9.895,-
270 MB SyQuest 3,5" Drev	3.745,-
270 MB Medie	550,-
TEAC 4GB SCSI Streamer	4.895,-
100MB ZIP SCSI Drev og diske	Spørg

#### Emplant MAC 2.895,-

PC Pentium Modul 2.2. 1.450,-  
SCSI og Seriel modul. 960,-

Benyt alt Mac/PC software incl. OS2, Windows og spil i 256 farver (A4000). 16,7 mio. farver med 24bit grafik kort. Understøtter accelerator, HD, CD m.m.

#### AMIGA 1200

Blizzard 1220 4xSpeed+4MB	2.120,-
Blizzard 1230-50Mhz	2.150,-
Blizzard 1260 68060-50	6.295,-
4-5x hurtigere end A4040. 64MB RAM plads.	
CD-ROM Quadra Speed	2.195,-
2,5" harddisk 80-810MB fra	950,-

#### Brother 660 Laser 5.695,-

\* 600 DPI med mikrofink toner \* 2 MB  
\* 61 fonte \* 6 sider/min. \* Energy Star  
Professionel laser printer til lavpris.  
B-660 PostScript modul 1.495,-  
Køb ingen laser uden PostScript I

TI MicroWriter Laser	3.695,-
Epson Stylus II farve printer	3.695,-
Nyt: TV Paint 3.0, Real 3D 3.0, ArtPad tegnebræt, A2000 68060, Samplitude 21, Digital Broadcaster Elite, LightWave 4...	

#### Få tilsendt info og priser

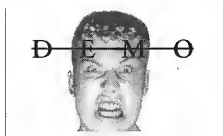
Vi har al professionel Amiga tilbehør samt video og audio udstyr (Hitachi, Pace m.v.)

Scanteam ligger lige ved Århus banegård og rutebilstation.

#### Scanteam 86181600

Fredensgade 42. 8000 Århus  
Åben 10.00-17.30. Fax 86181601





# ..... D E M O - S

**Partyet *Intel Outside 2* i Polen i slutningen af august bød på næsten total dominans af de lokale grupper.**

Af Morten Julin

Det er tydeligt, at den polske scene er i rivende udvikling i disse år. Ved sin start, der reelt kun ligger få år tilbage, bar den kraftigt præg af, at de fleste netop var kommet fra 64'eren, og derfor endnu ikke formåede at udnytte blot en brøkdel af Amigaens muligheder. I dag, derimod, går man meget galt i byen, hvis man undervurderer polakkerne.

#### INTET INSIDE?

I slutningen af august samledes så alt, hvad der kunne krybe og gå fra den polske scene til et party, der med navnet *Intel Outside 2* ikke lagde skjul på, hvilken computer man

bekender sig til. Partyet blev en stor succes med flere hundrede besøgende.

Præmierne i konkurrencerne var forholdsvis beskedne - vinderen af demo-konkurrencen blev således belønnet med omkring 1500 kroner, og dét var



måske årsagen til, at netop konkurrencerne i dén grad blev domineret af lokale deltagere.

Demo-konkurrencen tog favoritten Musashi fra Union sig naturligvis af, med den flotte demo *Tear Down The Wall*. Demoens første del er kraftigt

inspireret af Pink Floyds *The Wall*, og musikken i denne del er en udmærket (naturligvis 'temmelig' samplet) fortolkning af forbilledet. Resten af demoen - der er ialt 3 dele med hvert sit musikstykke - består i vid udstrækning af forskellige former for texture-mapping, iblandet såvel Gouraud- som Phong-shading, hvor specielt sidstnævnte er meget flot. Hele demoen er holdt i en meget lav opløsning - nærmest 'Copper-grafik' - hvilket til gengæld holder hastigheden helt i top. Alt i alt var *Tear Down the Wall* en fortjent vinder,







# DEMOEN

der dog ikke når helt op på klassiker-niveau.

Også andenpladsen blev besat af Union, der dermed sikrede sig en dobbelttriumf. Endelig tog Damage sig af tredjepladsen med demoen med det originale navn *Pulp Fiction* - demoen har dog ikke andet end navnet tilfælles med Quentin Tarantinos kult-film. Demoen indeholder en del virkelig flot AGA-grafik fra Sitek - specielt logoerne er flotte og anderledes. Rutinerne omfatter bl.a. farverotation, shade-vektor og voxelspace-landskaber. Demoen

k r æ v e r

mindst en A1200 med 4 Mb Fast-RAM - Damage anbefaler endda en 50 MHz 68030 og 8 Mb RAM, hvilket dog trods alt ikke er nødvendigt. *Pulp Fiction* er værd at have i samlingen alene på grund af den flotte grafik.

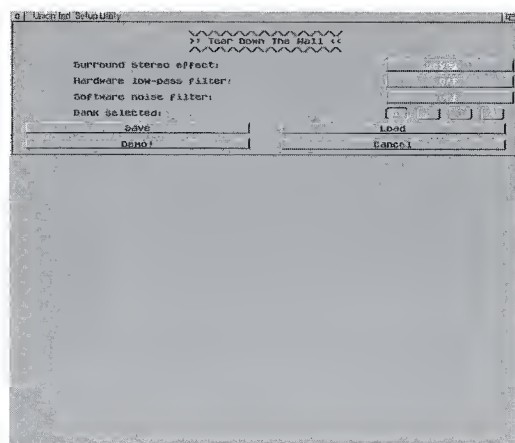
## SKUFFENDE INTROER

I betragtning af, at introerne kunne fylde op til 64 Kb, var niveauet temmelig skuffende. Også her tog Union sig af førstepladsen, men ikke helt fortjent efter min mening. Introens indtil flere rotations-effekter imponerer ikke, og musikken lyder som noget, selv en 64'er-ejer ikke ville være stolt af.

Heller ikke Confusions intro, der opnåede en andenplads er noget at skrive hjem om. Musikken - et stykke 'banke-techno' - er til at leve med, men linjetunneller? Nej, vel - og det bliver ikke bedre af, at introen slutter meget brat.

Også VHS-video-demo-konkurrencen tog Union sig af, mens man i 4 Kb intro-konkurrencen måtte overgive sig til Funzine. Endelig skal det

nævnes, at redaktionens favorit, Lazur, i grafik-konkurrencen måtte nøjes med en tredjeplads, dog kun to points fra andenpladsen.



## WATCH OUT

Som nævnt i starten er den polske scene i rivende udvikling, og selv om *Intel Outside* ikke kan prale af rene kanon-udgivelser, er der alligevel ingen tvivl om, at polakkerne vil give vest-europæerne kamp til stregen ved årets sidste prøvelse - *The Party 5* i Fredericia mellem jul og nytår.





# ABONNENT-DISKETTEN

I denne måned byder vi på en demo-version af Dynabytes skøre eventyr *The Big Red Adventure*

Af Christian Estrup

Som navnet antyder, foregår spillet i Rusland. Den Kolde Krig er ovre, men stærke kræfter har ikke sådan lige til sinds at lægge fjend-skabet på hylden. Disse kræfter har dog gjort regning uden vært - rigtigt: Dig, i rollen som den lidt nørdede Doug Nuts.

Spillet er fyldt med humor, og der gøres tykt - og vel egentlig temmelig respektløst - grin med det russiske samfunds problemer i forbindelse med overgangen fra den rødeste kommunisme til rendyrket kapitalisme.

## NOGET NYT HER?

*The Big Red Adventure* er opbygget som et traditionelt peg-og-klik-adventure. Ikonerne er dog ikke, som de plejer at være i spil af denne type, placeret fast nederst på skærmen - de fremkaldes i stedet ved et tryk på højre museknap. Herved er der blevet plads til, at



grafikken kan fylde mere, hvilket naturligvis kun er positivt.

Samme grafik er i øvrigt i højopløsning, så medmindre du har en VGA- eller Multisync-monitor, må du altså finde dig i det sædvanlige 'interlace-flimmer'. Lidt ærgerligt, men på den anden side er det da positivt, hvis softwarehusene begynder at tilgodese de Amiga-ejere, der er kommet lidt videre end til en A500, Kick 1.2, 1 Mb RAM og 14 tomers fjernsyn!

## EN LILLE 'LUS'

Demo-versionen af spillet er desværre ikke helt fejlfri - musikken har det således med at fortsætte, efter at man har forladt spillet, og det er ikke nogen ubetinget fornøjelse! Dette betyder også, at hvis spil-

let startes igen umiddelbart efter, fremkommer en fejlmeddelelse.

Ved redaktionens slutning var det desværre ikke lykkedes os at fremskaffe en version af demoen, der ikke havde denne fejl, som dog trods alt ikke er så alvorlig endda.

Rigtig god fornøjelse med din abonnent-diskette!!!

## SÅDAN GØR DU!

Demoen af *The Big Red Adventure* fylder hele 1,4 Mb, og har kun med nød og næppe kunnet pakkes ned på én diskette. Dét betyder naturligvis, at den skal pakkes ud, og det gør du som følger:

Boot Amigaen fra harddisken, og sæt herefter abonnent-disketten i diskdrevet. Start en Shell (CLI) og gå over på disketten. Skriv nu:

```
LZX      x      BigRed.LZX
<MålKatalog>
```

- hvor *MålKatalog* er det katalog på hard-disken, hvortil du vil installere demoen. Vil du f.eks. installere demoen i kataloget *Work:Games*, skriver du:

```
LZX      x      BigRed.LZX
Work:Games/
```





# The Party 1995

## 5 t h   A n i v e r s e r y

### 5 års jubilæum

The Party blev i år tildelt "The Anarchy Award" for at have været den vigtigste begivenhed i 1994. Det er derfor med stolthed at vi byder velkommen til vores 5 års jubilæum, som gerne skulle være en ekstra stor oplevelse for gæsterne!

### The Party???

The Party er det store årlige træf for computer-folket fra både ind- og udlandet. Om du er expert eller spille-freak det betyder ikke noget.

The Party er stedet hvor du finder nyt software, nye venner og ny viden.

### 24 Timer i døgnet

The Party er stedet hvor der er gang i den døgnet rundt. Masser af konkurrencer med store præmier, koncerter, Tekno-Rave, demonstrationer, konferencer, Rollespils tuning, computerspils konkurrencer, Lasergame og Virtual Reality center hvor du kan prøve det sidste nye i VR. Ud over det er der døgnet rundt underholdning på storskærmen.

### Hvor og hvornår

The Party begynder d. 27 december kl. 10.00 og slutter d. 29 december med præmie overrækkelsen til de bedste deltagere i konkurrencerne.

The Party bliver afholdt i Dronning Magrethe hallen i Fredericia, hvor der er plads til over 4000 gæster i hallen. Der er naturligvis en sovehal ved siden af party hallen, og hallens cafeteria har døgn åbent!

### Hvad venter du på

Ligemeget hvilken computer du bruger og hvor dygtig du er så er The Party en oplevelse du sent glemmer!

Har du fået blod på tanden og vil vide mere eller melde dig til - så kontakt os endelig!

### Adresser

Party hallen:  
Dr. Magrethe Hallen  
Vester ringvej 101  
7000 Fredericia

The Party:  
The Party 1995  
Postbox 755  
9100 Aalborg

### Info & Tilmelding

The Party-Phone:  
(+45) 98625859

The Party BBS:  
Mainline BBS:  
(+45) 98153062  
(+45) 98153562

The Party E-mail:  
Internet:  
theparty@cybernet.dk  
(Nu også snart WWW-info)  
Fidonet: 2:238/67.1

### JA!, vi skal til The Party 1995

Navn / Handle.....:

Gruppe & Land.....:

Antal personer.....:

Antal computere.....:

Ønskes bordresavation.....:

Amiga

Pc

C-64

Ja

Nej

Hvis du vil tilmelde dig: Udfyld denne registrering og send den til The Party



# UDSKRIFT I TOPKVALITET

**Hvem har ikke ofte bandet over Commodores printerdrivere? Studio er svaret på problemerne - hvis man vil betale.**

Af Christian Estrup

Personligt kender jeg adskillige, der er skiftet fra Amiga til 'en anden platform', alene på grund af den dårlige kvalitet af såvel udskrifter som printerdrivere - hvis man da har kunnet finde en driver til sin printer! Specielt i de senere år, hvor printere er blevet så meget bedre og billigere, er det frustrerende ikke at kunne udnytte blot en brøkdel af mulighederne i sin printer.

Tyskeren Wolf Faust satte sig for at forbedre denne miserable situation, og efter to års anstrengelser(!) er resultatet klar: *Studio 2.0* er født.

## HVA' ER'ET?

*Studio* består først og fremmest af et sæt Workbench-kompatible printerdrivere til alle de mest udbredte printere fra f.eks. Canon, Hewlett-Packard, Epson og Star. Heri intet nyt? Jo, for gennem et tæt samarbejde direkte med disse producenter - specielt Canon og Hewlett-Packard - har Faust fået adgang til al nødvendigt udviklermateriale. Dette betyder for det første, at han har været i stand til at have en driver klar, så snart en ny printer kom på markedet, for det andet, at disse drivere udnytter printerne 100%.

Udover 'almindelige' printerdrivere består *Studio* af et specielt udskrifts-program, der kan udskrive selv meget store billeder (også over flere sider) uden at bruge særlig meget hukommelse. Dette program understøtter Datatypes, og kan

derfor bringes til at kunne udskrive billeder i ethvert tænkeligt format.

*Studio* praler endvidere af at stille over 50 forskellige dither-algoritmer til brugerens rådighed! Dette er faktisk ikke blot 'fyld' - valget af dither-algoritme kan have stor betydning for udskriftens kvalitet. Hvis man ikke er tilfreds med de medfølgende algoritmer, kan man endda lave sine egne.



**Dette flotte billede af demografikeren Lazur var blandt de, vi udsatte *Studio* for - og dét med forbløffende resultater!**

## CMS

Endelig indeholder *Studio*, hvad der beskrives som 'det første professionelle farvestyringssystem (Colour Management System) til Amigaen' - og når man endnu ikke er stødt på andre, lyder det jo ganske troværdigt. Et CMS benyttes til at sikre, at de farver, man ser på skærmen, nu også er de farver, der kommer ud på printeren - altså en slags farveorienteret WYSIWYG! Netop dette at opnå de helt rigtige

farver i sin udskrift har længe redet specielt DTP-folk som en mare, for det nytter jo ikke noget, at den flotte kongebå baggrund, man ser på skærmen, nærmest er turkis i udskriften! Her giver *Studio* rige muligheder for at 'hive i nogle håndtag' for at tilpasse udskriften.

Går det helt galt, medfølger der nogle små programmer, hvormed man kan lave en ny 'profile'. Dette går ganske enkelt ud på, at man laver en udskrift af sit billede, som man herefter scanner ind (hertil kræves med andre ord en scanner). *Studio* kan nu se forskellene mellem skærm-farverne og udskrifts-farverne.

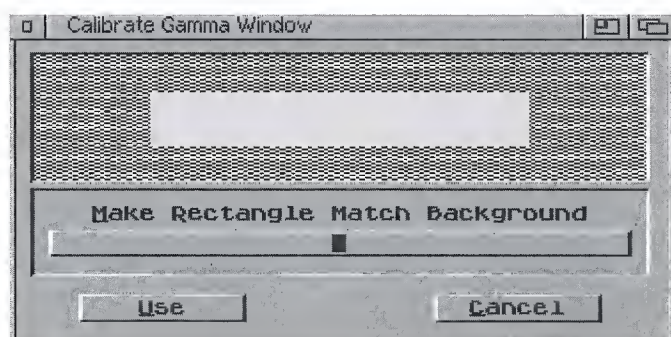
## NÆSTEN FOR LET - ELLER?

Det første, jeg prøvede med *Studio*, var at finde et flot billede og sende det til udskrift, først uden *Studio*, derefter med. Wow! Uden at have foretaget nogen som helst indstillinger fik jeg en langt bedre udskrift. Én ting var, at de sædvanlige 'hul-linjer' i billedet ikke længere var der, men farverne var også langt flottere - imponerende! Det eneste problem var, at billedet var en anelse mørkt, men dét krævede blot en lidt højere Gamma-værdi, og vupti - kvaliteten fik yderligere et nøk opad! Ganske rart, når man nu har en Canon BJC-600 farveprinter til sin rådighed!

## MANUALEN

Én ting er, at det er let at opnå forbedrede resultater, men skal de være helt i top, kommer man





Her ses den helt simple kalibreringsmetode: Ved at trække i slideren skal man få rektanglet til at matche baggrunden - og det er ikke let!

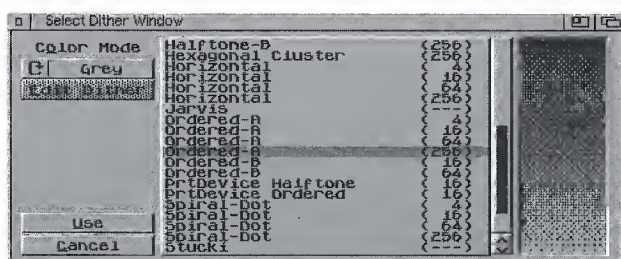
ikke uden om CMS. Her er indstillingsmulighederne til gengæld så rigelige, at man må ty til manualen, og den er heldigvis helt i top. På sine lidt over 200 sider beskriver den fremragende hver enkelt af de medfølgende printerdrivere, og alle CMS-principperne gennemgås næsten for grundigt. Faust henviser endda til ekstra litteratur til de rigtig teknisk interesserede.

Flere gange under testen løb jeg ind i tilsyneladende uløselige problemer med udskrifterne, men hver eneste gang gav en nærlæsning af de relevante afsnit i manualen mig et tip om, hvad jeg skulle indstille på for at opnå et bedre resultat. Tænk, hvis man kunne sige dét om alle manualer!

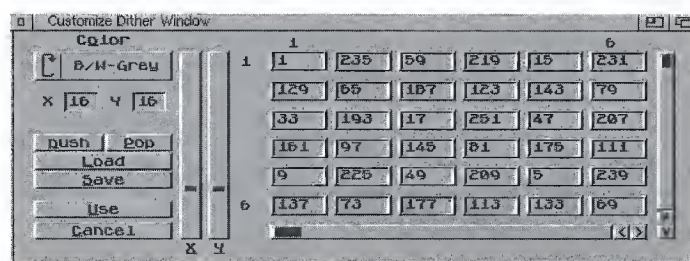
## KONKLUSION

Jeg har ikke lagt skjul på min begejstring over Studio 2.0. Alle de bedste printere understøttes, systemet giver fremragende udskrifter allerede i første forsøg, og perfektionister har rigelige muligheder for at forbedre resultatet yderligere - næsten for mange.

Egentlig burde et system af Studios kvalitet vel følge med Amigaen som standard - som det gør på 'alle mulige andre computere' - men indtil Amigaen bliver begavet med ordentlige printerdrivere som standard, må man ofre de 600 kroner, som trods alt er ganske godt givet ud.



Når man vælger blandt de over 50 medfølgende dither-algoritmer, vises et lille preview til højre i vinduet - en god detalje!



Er man ikke tilfreds med de over 50 medfølgende dither-algoritmer, kan man definere sine egne.

## Studio 2.0

**Funktion:** Udskriftssystem  
**Min. system:** Kickstart 2.04 eller højere  
1 Mb RAM

**Producent:** Wolf Faust  
**Udlån:** M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444  
**Pris:** Kr. 599,-

**Førdele:**  
Let at opnå flotte udskrifter.  
Mange indstillingsmuligheder.  
Understøtter Datatypes Color Management System  
God og grundig manual  
**Ulemper:**  
Svært at mestre, Lidt dyrt.

**Vurdering:** 9-10

# Priser som i gamle dage.

## AMIGA

### CyberVision 64



4 mb kr. 3995,-  
**CyberStorm**

- CyberStorm 60/50 Mhz 8995,-
- CyberSCSI 1695,-
- MultiFacecard III 595,-
- Trust 240W Højttalere 495,-
- Emplant Deluxe TILBUD 3295,-
- Personal Paint 6.3DK 449,-
- SX-01 til CD-32 2295,-
- Communicator III 698,-

**KØB SÅ  
SIMON!**



Der findes andre:

- PINBALL FANTASIES 289,-
- TOWER ASSAULT 299,-
- FRONTIER - ELITE 2 199,-
- PAWS OF FURY 299,-
- SYNDICATE/ALF. CHI. 299,-
- CHAOS ENGINE 79,-
- SIMON THE SOR II (OKT) 299,-

**SONY**  
Playstation

- Playstation Kr. 2495,-
- Memory Card Kr. 189,-
- Tekken Kr. 489,-
- Ridge Racer Kr. 399,-
- Mortal Kombat 3 Kr. 449,-
- DiscWorld Kr. 449,-

# EPIC DATA

Oktober 9/95

TLF: 59931025 - FAX: 59931148



# Fields of Battle

**Et nyt dansk strategispil til Amigaen - ja, vi var også spændte!**

Af Christian Estrup

*Fields of Battle* er det første spil i danske Bevelstone Productions såkaldte *Strategic Warfare Series*. Spillet foregår under Første Verdenskrig, og dét er i sig selv lidt usædvanligt, idet strategispil traditionelt omhandler de mere 'kendte' krige. Når jeg tænker tilbage på historietimerne i skolen, er det i hvert fald ikke Første Verdenskrig, jeg først kommer i tanke om.

## RULE BRITANNIA

I *Fields of Battle* kan man spille fra 1 til 6 spillere, der hver kontrollerer et land, eller egentlig: Et 'imperie'. Valgene står mellem på den ene side centralmagterne Tyskland, Østrig-Ungarn og Tyrkiet, og på den anden side de Allierede England-Frankrig-Italien, Rusland og de afrikanske kolonier. Er man færre end 6 spillere, kan én spiller vælge at styre op til 3 imperier, men disse skal naturligvis være på samme side. De imperier, ingen vælger, spilles af computeren.

## SELVE SPILLET

*Fields of Battle* foregår i 'runder', hvor hvert imperie efter tur kan foretage sine dispo-

sitioner. Først får man en rapport over f.eks. vundne og tabte landområder, modstandsbevægelser og krigsproduktion. Herefter kan man flytte rundt på sine enheder - af disse findes naturligvis flere forskellige, f.eks. soldater, fly og krigsskibe. Flytningen foregår ganske enkelt ved, at man klikker på de områder, man vil flytte fra og til - herved fremkommer for hvert område et vindue, der viser éns enheder i området, og man kan så ved hjælp af 'træk-og-slip'-princippet flytte enheder fra ét område til et andet. Flytter man

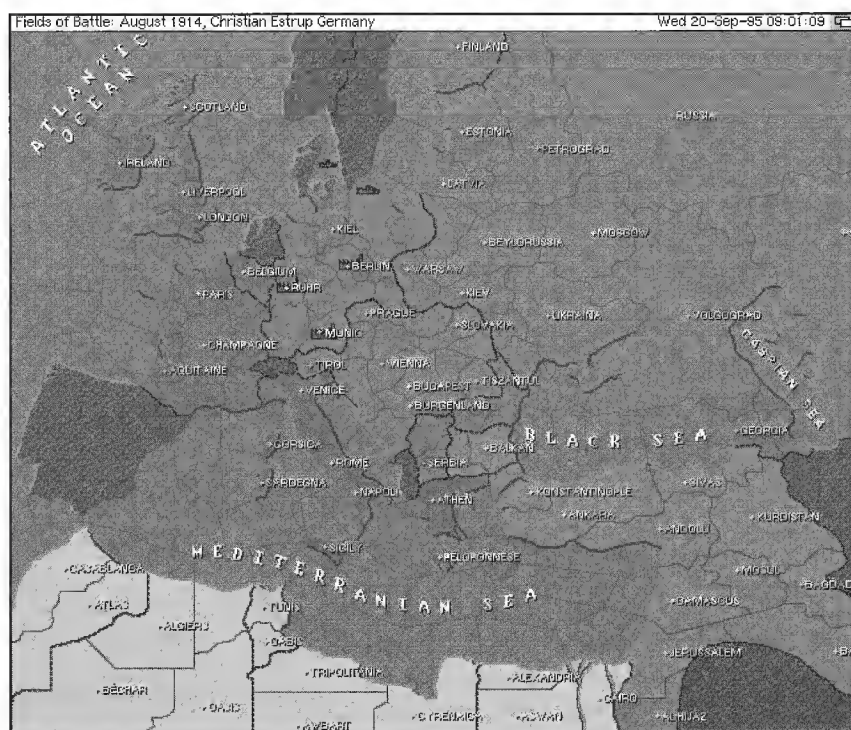
enheder til et område, fjenden holder, et det ensbetydende med et angreb, og her er det naturligvis vigtigt at vide, hvor stor en fjendtlig styrke, man er oppe imod. Sådanne oplysninger kan

man f.eks. få ved at udstationere *spioner* - men de kan selvfølgelig blive fanget!

Udover at angribe fjendtlige områder kan man selvfølgelig også blot reorganisere sit forsvar, og endelig kan man instruere en enhed om at komme et nabo-område til hjælp, *hvis* det skulle blive angrebet.

Udover at flytte rundt på sine

**Køb det!**



Sådan ser landkortet ud ved Første Verdenskrigs start - men det kan hurtigt ændre sig!



enheder skal man naturligvis også sørge for at producere nyt udstyr til sin krigsmaskine, og man kan bygge fabrikker, jernbaner og infrastruktur. Dette forudsætter naturligvis, at man har penge, og her gælder det om at komme ind i en 'god cirkel': En høj indkomst giver mulighed for at producere mere krigsmateriel og bygge bedre infrastruktur - herved muliggøres nye erobringer, der igen giver højere indkomst osv.

#### I KAMP

Når en spiller har foretaget sine dispositioner, og hvis han har valgt at angribe fjendtlige områder, begynder kampene. Under selve kampene har man ingen indflydelse, men kan blot

Er man uenig heri, kan man dog selv indstille 'kamp-hastigheden'.

I forbindelse med angreb på fjendtlige områder er det vigtigt at have enheder med, der kan

**Kampene illustreres med små animationer, for at det trods alt ikke skal blive for kedeligt - og det bliver det faktisk heller ikke!**

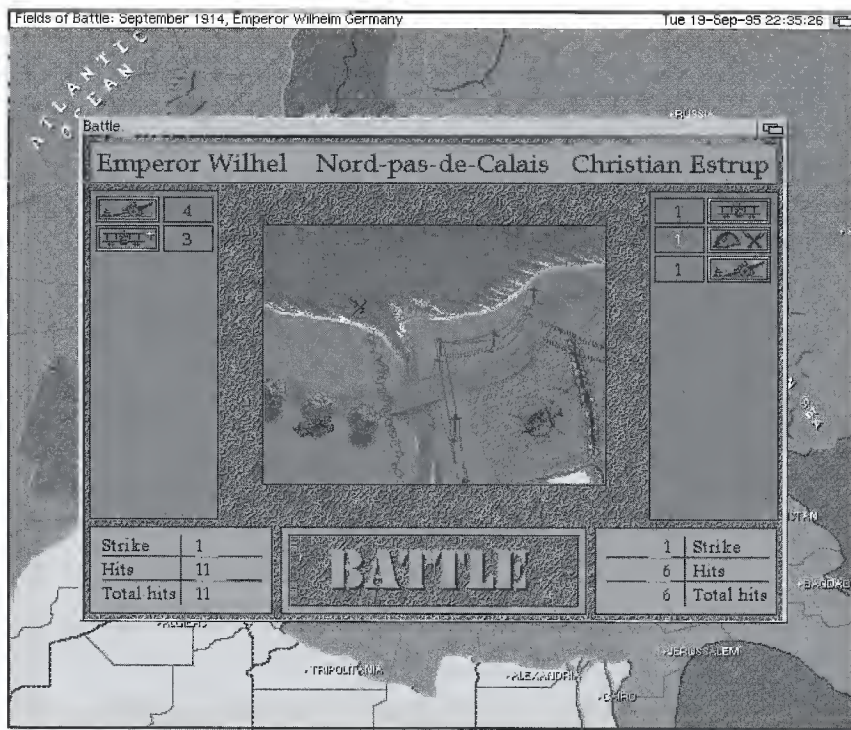
fastholde området efter en eventuel erobring - er der således kun fly tilbage i angrebsstyrken, vender de blot tilbage til basen.

guide til begivenhederne før, under og efter Første Verdenskrig - en fremragende detalje.

#### KUNSTIG INTELLIGENS

De computerstyrede spillere i *Fields of Battle* er angiveligt underlagt et såkaldt neuralt netværk (det vel nok tætteste, en computer kan komme på at simulere den menneskelige hjerne), og selv på den letteste af de fire sværhedsgrader er spillet da heller ikke helt let.

Netop det neurale netværk gør til gengæld, at hver gang, en computerspiller skal 'tænke', tager det RET lang tid. Jeg testede spillet på en Amiga 1200 med 28 MHz 68020 og FastRAM, og jeg havde god til til at hente en kop kaffe! Dette trækker en smule ned i game-play-karakteren, og jeg tør slet ikke tænke på, hvor langsomt det kan gå. På den anden side er det ikke lige-frem direkte irriterende, men spiller man alene, er det i hvert



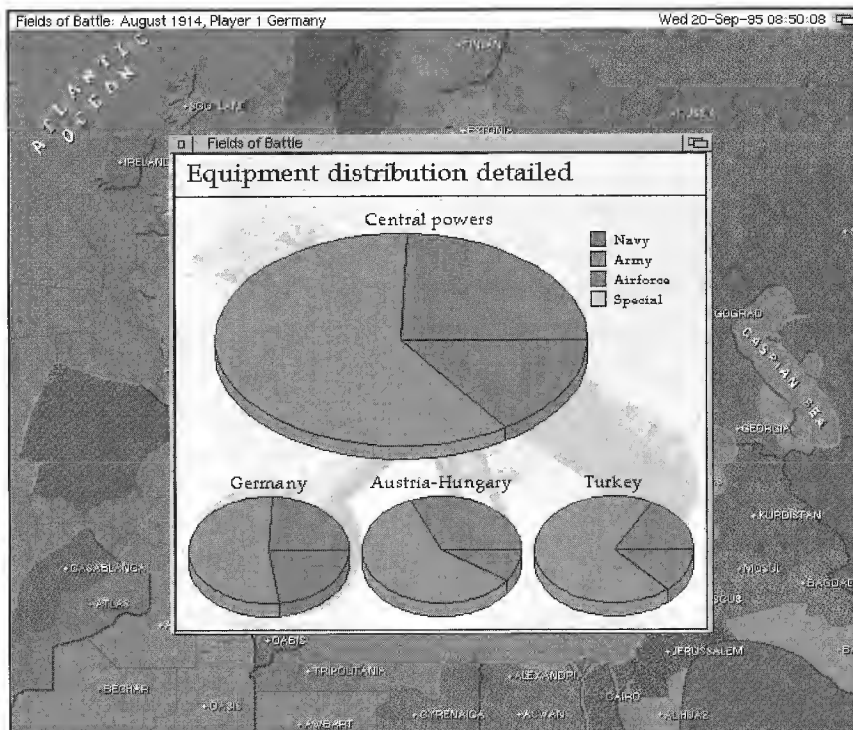
**Her er anmelderen kommet i kamp med tyskerne - det ser ikke for godt ud!**

følge med på skærmen i, hvordan antallet af enheder på begge sider langsomt falder, indtil den ene part er slået. Kampene illustreres med små animationer, for at det trods alt ikke skal blive for kedeligt - og det bliver det faktisk heller ikke!. Tværtimod tager kampene lige netop den tid, de skal tage.

#### HJÆLP

*Fields of Battle* indeholder et omfattende online-hjælpesystem, der faktisk gør den medfølgende manual overflødig (den er alligevel lidt rodet og har for mange gentagelser). Herudover indeholder spillet en online-

# Fields of Battle



Spillet indeholder rigelige muligheder for at få statistikker over f.eks. fordelingen af enheder.

fald en god idé at tage kontrollen over mere end ét land, så man ikke skal vente på alt for mange computer-spillere.

#### KONKLUSION

Det ville være synd at sige, at det ligefrem vælter med nye strategispil til Amigaen i øjeblikket. Specielt derfor er det naturligtvis rart at se, at når der endelig kommer ét, så er det også af virkelig høj klasse. Spillet kører 100% under Amigaens Intuition-baserede vindues-system, og hvorfor skulle det ikke også det? Brugerinterfacet er enkelt og intuitivt, og grafikken ligner det, den skal, og gør det godt. Lyd er der ingen af, men hvad skal man også med lyd i et spil af denne type?

*Fields of Battle* er underholdende, har en perfekt balance mellem lettilgængelighed og kompleksitet, og så kan man lære noget af at spille det. At spillet så er dansk, er jo kun et ekstra plus. Køb det!

#### FIELDS OF BATTLE

sælges som shareware. En spilbar demo kan hentes på Internet, f.eks. World Wide Web: <http://www.login.dknet.dk/>

~bulstone/, hvor man også kan læse nærmere om spillet.

Den registrerede version kan købes direkte hos:

**Bevelstone Production I/S**  
**Poste Restante**  
**Banegårdspladsen 1A**  
**8000 Århus C**

Prisen er 250 kroner - ekstra licenser fås dog for 100 kr.

#### Fields of Battle

Systemkrav: Kick/WB 2.0  
 eller højere. 3 Mb RAM  
 Antal disketter: 8  
 Harddisk: Ja, 6 Mb (kræves)

Udvikler: Bevelstone Production  
 Udgiver: Bevelstone Production  
 Udlån: Bevelstone Production

Grafik: 84%  
 Lyd: Ingen  
 Gameplay: 88%

**Overall: 88%**





# GAMEPOWER

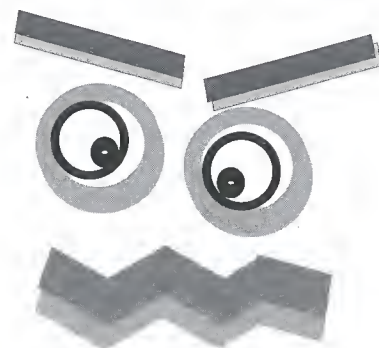
64 sider, spækket med de sejeste tips, tricks, levelkoder og hvad man ellers kan forestille sig af snyderi'er - Eller skal vi hellere sige hjælpemidler? Denne bog omhandler udelukkende Amiga spil, og er på dansk - Ikke noget engelsk PC sjov hér.

GAMEPOWER er lavet af folkene som står bag Amiga-Bladet!

*Først til mølle - Først igennem spillet!*

99.-

BOGEN MED TIPS OG TRICKS TIL DINE AMIGASPIL!  
GAMEPOWER



NR. 1 1995 1. ÅRGANG

## Assembler gjort Simpel

Har du et brændende ønske om at komme igang med at programmere din Amiga? Man kan programmere i mange forskellige 'sprog' på en Amiga - Pascal, C, basic, Fortran m.fl. Men intet sprog er så hurtigt som assembler. Assembler programmering er et meget direkte sprog, så man kan programmere hardware'en direkte, hvilket giver uanede muligheder, hvis man f.eks. laver spil, demo'er eller andet som kræver meget af computeren. Denne bog giver dig en god og nem indsigt i assemblerens forunderlige verden.

75.-



## Den Civiliserede Håndbog

I spillet civilisation gælder det om, præcis som i virkelighedens verden, at grundlægge byer og basere sin styring efter vækst og rigdom. DIN civilisation tager sin begyndelse i en forhistorisk omvandrende stamme, der netop har nået det punkt i udviklingen, hvor grundlægning af byer kan betale sig. Dit første skridt er derfor at få grundlagt en by og derfra ekspandere.

Når din civilisation vokser, vil dine byer spredes over en betragtelig del af dette kontinent, eller måske over flere kontinenter. - *En civilisation er begyndt!*

**Et godt supplement til spillets manual.**

60.-



**JA TAK**, Jeg bestiller hermed følgende hæfte(r):

- ☐ Assembler gjort Simpel    ☐ Gamepower  
☐ Den Civiliserede Håndbog

Min bestilling skal sendes til: (Blokbogstaver)

Navn: .....

Adresse: .....

Postnr/by: .....

Telefonnummer: .....

Alle priser er  
incl. 25% moms.  
Der tages højde  
for eventuelle  
trykfejl samt  
udsolgte varer.



Sendes  
ufrankeret

T&T Media  
betaler porto

Postboks 844

+++3093+++

2400 København NV

Kampspil har altid været populære - men det behøver *Super Street Fighter 2* ikke at blive!

# SUPER STREET FIGHTER 2

Af Morten Julin



Blanka er en af de mere primitivt udseende kæmpere i *Super Street Fighter 2*.



Her viser ChunLi sine flotte ben, og forsøger dermed at paralisere Ryu...



Allerede fra starten er det klart, at *Super Street Fighter 2* langfra repræsenterer hverken originalitet eller kreativitet, og således ikke umiddelbart tilfører genren noget som helst: Man har valget mellem en række kæmpere, hver med sit suspekke navn og ditto udseende. Ved at kæmpe mod en række lige så suspekke modstandere fra alle steder på kloden er det så målet at nå frem til den store ære at kæmpe mod de allerstørste - WOW!

## VARIATION - TJA

Til sin rådighed har man en række 'standard'-slag og -spark, og herudover har hver kæmper nogle specielle slag, spark, våben eller bevægelser, som aktiveres ved f.eks. at rykke joysticket til højre, op og til højre hurtigt efter hinanden. Spillet understøtter joysticks med to knapper - har man kun én, bruges SHIFT-tasten som nummer to, hvilket kræver en del tilvænning. Som alternativ kan man bruge et joypad.

Forskellene mellem kæmperne bidrager trods alt til at skabe en smule variation, og til, at valget af kæmper rent faktisk spiller en rolle. Personligt kunne

jeg godt have været foruden manualens vrølehistorier om de enkelte kæmpers baggrund, men der er vel nogen, der kan lide at læse det - eller?

Herudover kan man naturligvis tilpasse spillets sværhedsgrad, samt hvorvidt der skal spilles på tid eller 'til døden'.

## KOM BARE AN!

Intet kampspil er fuldent uden mulighed for at spille mod en menneskelig modstander, og her skuffer *Super Street Fighter 2* trods alt ikke! Her kan man naturligvis vælge, hvor i verden kampen skal foregå (som om det ikke er ligemeget!), og som en fin detalje kan man tildele hver spiller et 'handicap', som angiver, hvor meget skade (handicap?) hans slag og spark tilfører modstanderen.

## FIGHTER 88?

*Super Street Fighter 2* er, med hensyn til såvel grafik som lyd, noget af det grimteste, jeg længe har set. A1200-versionen kan til nød gå an, mens A500-versionen ligner noget, lille Brian har tegnet i børnehaven og forventer, man skal være stolt af!

Dertil kommer, at 'introen' - der blot viser en kæmper, der 'danser' lidt frem og tilbage og skifter farve et par gange - er direkte pinlig.

Som om det ikke var nok, er animationerne af





## **Super Street Fighter 2 er, med hensyn til såvel grafik som lyd, noget af det grimteste, jeg længe har set.**

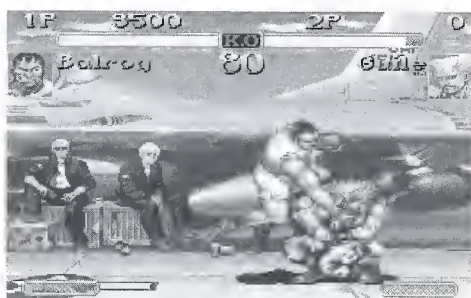
kæmperne også helt afskyelig - hvert slag eller spark vises således med beskedne 2 frames - ikke just, hvad man forstår ved flydende grafik!

Lyden er mere acceptabel, men specielt musikken lyder som noget, kun en Sega MegaDrive- eller Super Nintendo-ejer ville blive imponeret over - pling, plong! Lydeffekterne går an, men så sandelig heller ikke mere.

Selve gameplayet er egentlig

## **Kort sagt: Næsten hvad som helst er bedre end Super Street Fighter 2.**

rimeligt (eller også er jeg bare voldeligt anlagt), men det er sk... irriterende, at man mellem de



Balrog er udstyret med boksehandsker, hvilket som bekendt kan være en stor fordel!

forskellige modstandere skal sidde og lege disk-jockey. En enkelt gang blev jeg således først bedt om disk 3, så disk 5, og derefter disk 3 igen - UDEN



at der var sket noget i n d imellem. Ikke særlig g o d t planlagt! Heldigvis

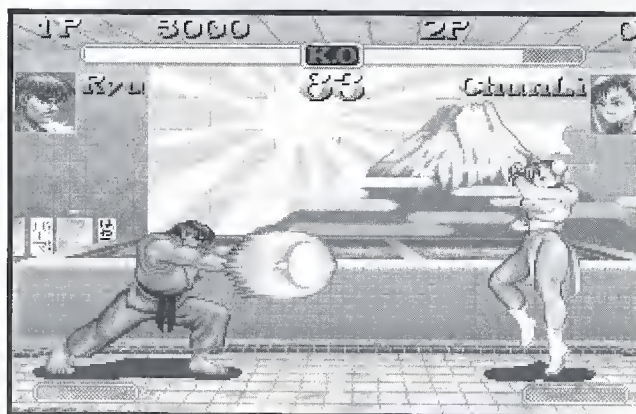
kan A1200-versionen installeres på harddisk, hvilket afhjælper problemet - hvorfor A500-versionen ikke kan, er mig en gåde.

### **VI TA'R FIST**

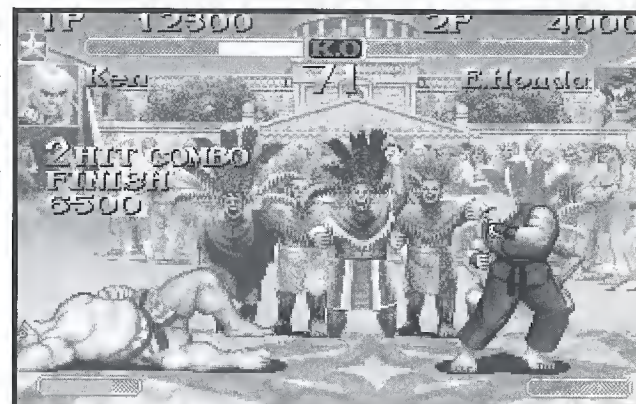
En anden gåde er, hvorfor US Gold overhovedet har spildt ressourcer på at udgive *Super Street Fighter 2*! Det kan ganske enkelt kun skyldes et naivt håb om, at den aktuelle film *Street Fighter* vil hjælpe på salget, og dét ville være helt urimeligt. Hvis du vil have et godt kampspil, så køb *Mortal Kombat 1* eller *2* (der for øvrigt også er biograf-aktuel netop nu). Har du slet ikke råd til at købe spil, så lad være - find i stedet 64'eren frem af skabet og spil *International Karate+* eller *Way of the Exploding Fist* - her er både gameplay, grafik og musik faktisk langt bedre!

Kort sagt: Næsten hvad som helst er bedre end *Super Street Fighter 2* - ja, selv det rædselsfulde *Shadow Fighter* er et bedre valg.

**Som en fin detalje kan man tildele hver spiller et 'handicap', som angiver, hvor meget skade (handicap?) hans slag og spark tilfører modstanderen.**



- men han falder naturligvis ikke for den slags. Tag dén!



Tænk, hvilke kræfter det må kræve at lægge sådan en karl ned!

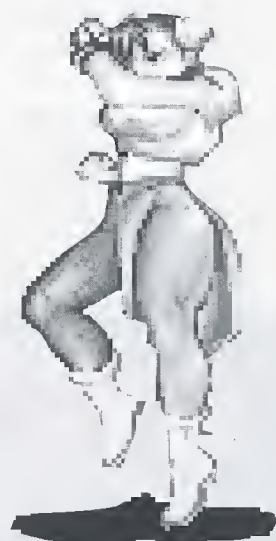
## **Super Street Fighter 2**

FORMATER: A500, A1200, CD32  
ANTAL DISKETTER: 5  
HARDDISK: JA (KUN A1200), 7 MB

UDVIKLER: US GOLD  
UDGIVER: US GOLD  
UDLÅN: BETAFON, TLF. 3314 1233  
PRIS: KR. 329,-

GRAFIK: 53%  
LYD: 57%  
GAMEPLAY: 68%

**Overall: 67%**





# SENSIBLE GOLF

**De skøre folk fra Sensible Software har kastet sig over endnu en sportsgren - denne gang er det golf, det er gået ud over.**

**Af Morten Julin**

For de få uindviede (der i spillets manual kærligt beskrives som „Aliens“!) skal det ædle spils regler kort ridses op: Spillerne render rundt på et større, naturskønt areal, hver udstyret med en række golfkøller - i fagsproget beskedent kaldet 'jern'...

Rundt omkring på banen er placeret 18 huller med hver sit tilhørende 'startsted'. Fra disse startsteder skal spillerne så få en lille, tung kugle i hul, og det naturligvis under anvendelse af så få slag som muligt.

For at det ikke skal være alt for let, er banen naturligvis strøet til med træer og buske samt sandbunkere og 'vandpytter' i stærkt varierende størrelse.

Spillet siges at være ganske

sundt, idet det meste af tiden i sagens natur går med at bevæge sit luksuslegeme fra det ene hul til det andet(!) - eller ned i sandbunkeren for at hente den forbandede golfbold!

**NU IGEN**

Gennem tiderne har indtil flere softwarehuse bekendt sig til den naive tro, at golf - af alle sportsspil - lader sig omsætte til elektronisk underholdning, i form af et computerspil. Min personlige favorit har altid været navnkundige *Leaderboard Golf*

- ikke mindst på grund af dette spils store fleksibilitet i synsvinklen, muliggjort ved brug af vektorgrafik.

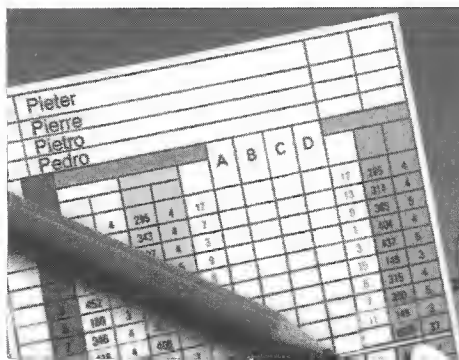
*Sensible Golf* befinder sig - om man så må sige - i en anden boldgade, idet spillet naturligvis er opbygget i 'Sensible'-stil. Det vil sige bitmap-grafik af relativt lille størrelse, kombineret med 'søde' elementer i såvel grafik som musik.

**SMÅT, MEN GODT**

Brugen af bitmapgrafik gør, at synsvinklerne ikke er nær så

fleksible som i f.eks. *Leaderboard* - faktisk består det eneste nævneværdige skift i 'synsvinkel' i, at der zoomes lidt ind, når bolden kommer tilstrækkelig tæt på hullet, og man derfor skal til at 'putte'. Hvorvidt man kan leve med dette, er naturligvis en smagssag - personlig

*Sensible Golf har blot sin egen stil, og bestemt også sin egen charme.*





fandt jeg det lidt svært at vænne mig til, at man nogen gange skyder 'nedad' på skærmen, andre gange 'opad', og andre gange igen 'til venstre' eller 'til højre' - hvor man i gode, gamle Leaderboard altid skød 'fremad'. På den anden side synes jeg ikke, det er rimeligt at kritisere *Sensible Golf* her-

for - spillet har blot sin egen stil, og bestemt også sin egen charme.

**Den yngste spiller, der nogensinde har lavet et hole-in-one, er en vis Coby Orr, der præsterede det i en alder af fem år!**

#### STYYRRING

Spillet giver mulighed for tre forskellige 'spille-modes', nemlig enkelt-runde, turnering og 'matchplay' - sidstnævnte er en særlig variant, hvor målet er at vinde enkelte huller, og hvor antallet af slag, man vinder

med, er uden betydning.

Kontrollen over spilleren er ganske simpel: Først vælges 'jern' og skudretning, og derefter sættes en indikator i gang med at rotere. Når den indikerer den ønskede skudstyrke, trykker man Fire, hvorefter det gælder om at trykke Fire igen, når

indikatoren er inden for et bestemt område på skalaen - ellers rammer man ved siden af, eller det, der er værre!

I forbindelse med skuddene giver computeren naturligvis en hjælpende hånd med hensyn til valg af 'jern' og skudretning. Dette baserer sig dog udelukkende på, hvor langt væk og i hvilken retning, hullet befinder sig. Står man således lige foran et træ, er det sjældent smart at give bolden fuldt knald på, selv om hullet er nok så langt væk - derimod er et let slag uden om træet (eller over det, hvis det står lidt længere væk) en bedre idé.

#### KONKLUSION

*Sensible Golf* imponerer hverken med grafik eller lyd, men begge dele passer perfekt til spillets stil, og det er vel egentlig det vigtigste.

Også manualen er i ægte 'Sensible'-stil, idet den er fyldt med små morsomme kommentarer og forklaringer. Selv Amigaens problemer får et skud for boven, idet man tillader sig at antage, at spilleren selv ved, hvordan han tilslutter Amigaen - rationalet herfor er, at han jo sandsynligvis må være 'gammel' Amiga-ejer, nu hvor maskinerne ikke er blevet solgt hos forhandlerne i omkring et år!

Herudover indeholder manualen en række 'Useless Golf Facts', hvor man f.eks. kan



læse sig til, at den yngste spiller, der nogensinde har lavet et hole-in-one, er en vis Coby Orr, der præsterede det i en alder af fem år!

Alt i alt er *Sensible Golf* et rigtigt 'hyggespil' - den slags spil, man inviterer vennerne over for at spille en søndag eftermiddag. Spørgsmålet er blot, hvor mange søndage, det holder.

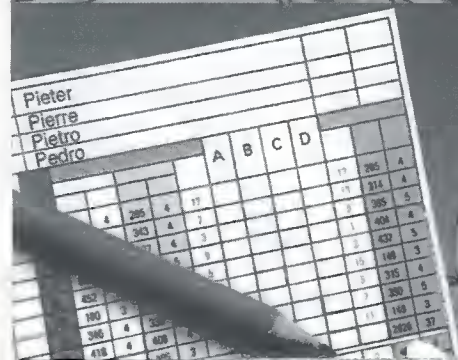


#### Sensible Golf

Formater: A500  
Antal disketter: 2  
Harddisk: Ja, 1,6 Mb  
Udvikler: Sensible Software  
Udgiver: Virgin  
Udlån: Betafon/3314 1233  
Pris: Kr. 249,-

Grafik: 81%  
Lyd: 81%  
Gameplay: 84%

**Overall: 82%**



# Turbo TRAX

## Watch out, Roadkill og All Terrain Racer - Turbo Trax er her!

Af Morten Julin

For et par numre siden spurgte en læser i vores brevkasse, hvilket spil der er bedst: Roadkill eller All Terrain Racer. Vi blev ham svar skyldig, og valget er nu blevet endnu sværere.

94% - JA TAK!

Min medfødte skepsis vækkes altid, når et spil på æsken praler af, hvilke høje karakterer det har opnået i diverse udenlandske computerblade. Turbo Trax kan prale af hhv. 92 og 94 procent, hvilket umiddelbart lyder ganske imponerende. Har man blot det mindste kendskab til forholdet mellem

engelske softwarehuse og computerblade, vil man dog automatisk være på vagt. Hele slagsmålet omkring 'exclusives', coverdisk-demoer osv. gør det faktisk relativt let for softwarehuse at opnå gode karakterer til middelmådige spil - man sabler jo ikke det spil ned, man lige har fået exclusive på

eller coverdisk-demo til, vel?

Netop i Turbo Trax' tilfælde var jeg ekstra skeptisk, for den demoversion af spillet, jeg tidligere har set, imponerede mig bestemt ikke, og ledte nærmest tanker tilbage på de gamle 64'er-spil. Så meget desto bedre er det naturligvis, når ens bange anelser bliver gjort til skamme!

ORIGINALT - NEJ

Turbo Trax er ærligt nok til ikke at prale af originalitet, og originalt er det sandelig heller ikke. Spillet er et top-down-racerspil, hvor man undervejs i løbet har mulighed for at opsamle turbo, reparationer og penge. Sidstnævnte finder anvendelse mellem de enkelte

løb, hvor man kan købe sig til bedre motor (egentlig acceleration) og dæk, længerevarende turbo samt 'servostyring'.

Specielt den bedre styring er virkelig nyttig, for spillet byder ind imellem på ganske mange sving efter hinanden.

KØR I 'MODE'-BILER

Spillet har fire 'modes', nemlig Arcade, Practice, Time Trial og Link Up. Practice giver mulighed for at øve sig på en af spillets

25 baner, hvilket er specielt vigtigt for én banes vedkommende - den består nemlig af et utal af krydsende veje, og man skal så følge pilene, som man selvfølgelig først ser i allersidste øjeblik!

Time Trial er en kamp mellem

**I Turbo Trax er styringen noget nær perfekt, og man føler bestemt, at man selv og ingen anden har kontrol over bilens bevægelser.**

dig og stopuret, hvor målet 'blot' er at skære flere og flere sekunder af din tid. Link Up giver mulighed for at linke to Amigaer sammen og spille mod en menneskelig modstander.

Arcade er spillets 'normal-mode'. Her kører man gennem 5 levels á 4 baner, efterfulgt af en 2-bane-level, og afsluttet med et 'one-on-one'-løb - altså et løb med kun én, meget dygtig, modstander. Efter hvert løb får man points, alt efter sin placering, og man kan kun fortsætte til næste level, hvis man efter de 4 løb har opnået en bestemt samlet minimums-pointsum.

De forskellige levels foregår





naturligvis i forskelligt terræn - lige fra en by over en ørken til et sne-landskab, og med hver sine forhindringer i form af oliepletter, tilfrosne vandpytter eller små knolde.

**Turbo Trax er ærligt nok til ikke at prale af originalitet, og originalt er det sandelig heller ikke.**

#### WHAT A FEELING

Det kan lyde som en kliché, men det vigtigste i et spil af denne type er utvivlsomt, om styringen fungerer ordentligt. Reagerer bilen prompte, og som man forventer det, eller sidder man ind imellem og overvejer, om bilen i virkeligheden bliver styret af computeren? I *Turbo Trax* er styringen noget nær perfekt, og man føler bestemt, at man selv og ingen anden har kontrol over bilens bevægelser.

Ikke dermed sagt, at *Turbo Trax* er noget let spil - de computer-styrede deltagere i

løbene er langt fra altid lige lette at vinde over, så man får bestemt sin sag for.

#### KONKLUSION

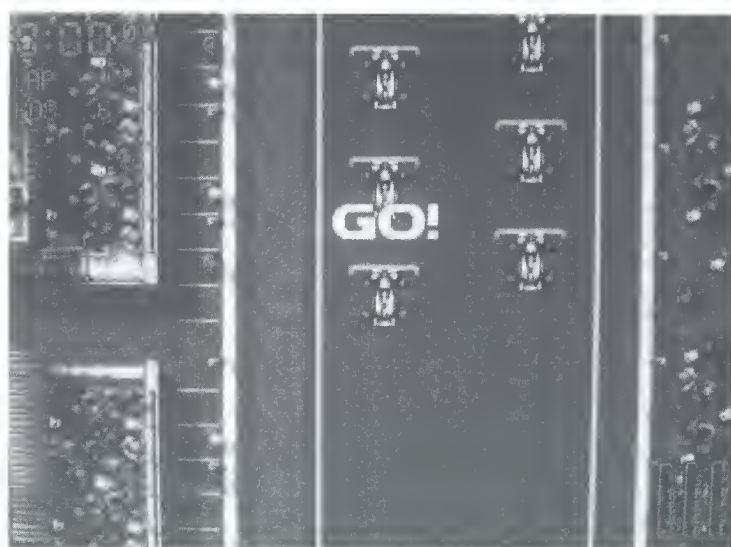
Grafikken i *Turbo Trax* er ganske nydelig og funktionel, uden dog ligefrem at imponere - f.eks. synes jeg ikke, bilens hop over knolde i vejen er lykkedes særlig godt. Musikken er der ganske godt gang i, og lydeffekterne er OK.

Det er rart, at spillet kan installeres på harddisk, men netop derfor synes jeg, det er for dårligt, at spillet ikke kan startes fra en Workbench i høj opløsning - så 'kager' såvel grafik som musik. Jeg troede egentlig, dette problem hørte tidligere tider til, men jeg tog åbenbart fejl - desværre!

Som nævnt gør *Turbo Trax* ikke ligefrem valget af top-down-racerspil nemmere. Roadkill, med muligheden for ligefrem at skyde efter modstanderne, skal

**En ting er i hvert fald sikkert - du går ikke helt galt i byen med Turbo**

nok tiltale de mere voldelige typer, men ellers har jeg svært ved at pege på et oplagt valg blandt Roadkill, All Terrain Racer og *Turbo Trax*. Hvis du har en meget venlig forhandler, så prøv at lokke ham til at lade dig prøve alle tre spil, inden du vælger. En ting er i hvert fald sikkert - du går ikke helt galt i byen med *Turbo Trax*!



#### Turbo Trax

Antal disketter: 3  
Harddisk: Ja, 2,3 Mb  
Udvikler: Arcane  
Udgiver: Kompart  
Udlån: Betafon,  
tlf. 3314 1233  
Pris: Kr. 299,-

Grafik: 83%  
Lyd: 85%  
Gameplay: 87%

**Overall: 86%**

# Brevkassen

Skærme, Amiga 1200 og spillet McDonaldLand er blandt emnerne i denne måned.

Hej Amiga-Bladet!

Jeg ved godt, at jeg tit skriver, men det er vel derfor, I har en brevkasse, ikke? Jeg har igennem længere tid overvejet at anskaffe mig en VGA/SVGA-monitor som supplement til min CM8833. Nu er jeg ingen 'techno-wizard', men jeg har tænkt på, om man ikke kunne lave en manuel omskifter. Nogenlunde som de omskiftere, man kan få til f.eks. printere.

Jeg går ud fra, at noget sådant ville kræve en startup-sequence, der tillod et valg af monitor-driver. Hvordan gør man det?

Søren Schiltauer, Frederiksberg  
(forkortet af red.)

Hej Søren,

Du kan da skrive lige så ofte, du vil - som du rigtigt skriver, så er det netop derfor, vi har en brevkasse. Jeg er overbevist om, at det må kunne lade sig gøre at lave en omskifter som den, du efterlyser, men da heller ikke jeg er nogen 'techno-wizard', må mit bedste råd til dig blive, at du kontakter din forhandler. Om ikke andet kan det være, at du kan få ham til at lave en på bestilling - men så bliver det nok dyrt. Jeg har selv fået tilbud på en omskifter nogenlunde som den, du efterlyser - blot fra én skærm til to computere, og det ville koste omkring 450 kroner!

Jeg kan ikke umiddelbart se, hvorfor du skulle have brug for at skifte monitor-driver i din startup-sequence. Det eneste, du kommer til at bruge CM8833-skærmen til, er sandsynligvis spil, og da disse for 98%'s vedkommende (desværre) går uden om monitor-driveren - dette er jo årsagen til, at man overhovedet har brug for 15 kHz-skærme - vil du blot skulle skifte om til CM8833-skærmen, inden du starter spillet.

Til Amiga-Bladet!

Tak for et brilliant blad med mange gode oplysninger, især angående nye udvidelser til Amigaen. Bliv endelig ved med 'Verden Rundt' og andre lignende brillante sider/artikler.

Jeg har lige et par spørgsmål, som jeg virkelig trænger til at få svar på!!!

1. Hvorfor findes der ikke et 040-kort til A1200? Kan det have noget at gøre med, at 020 og 030 er 32-bit-processorer, og at 040 ikke er, eller hvad?
2. Kan man få grafikkort til A1200 (her tænker jeg specielt på CyberVision-kortet!)?
3. Er det muligt at få Zorro-III-porte på A1200?
4. Hvad hedder AGA-chipsættets registre?

5. Hvor store kompatibilitetsproblemer er der ved at købe et 030-accelerator kort til A1200 frem for et 020-kort (f.eks. Blizzard 1220-kortet) med hensyn til at køre demoer og til en vis grad shareware?

6. I nr. 4/95, i artiklen om CeBIT '95, nævner I et SyQuest PCMCIA-drev med 80 Mb-disketter. Kan dette drev bruges på A1200, hvor kan man få fat på det henne, og hvor meget skal man slippe for det?

7. I nr. 7/95 skriver I, i 'Verden Rundt', at Goliat-strømforsyningen er dyrere end et towerkabinet, mens I i nr. 6/95 skriver, at et towerkabinet til A1200 koster over 4.000 kr. Er towerkabinetterne bare faldet drastisk i pris, eller er der tale om noget helt andet?

Jan Støttrup, Middelfart

Hej Jan,

Først naturligvis tak for al din ros - det er virkelig alt for meget! Nu til dine spørgsmål:

1. Det hænger snarere sammen med, at 040-processoren bliver meget varm - og A1200-kabinettet har jo ikke ligefrem den bedste udluftning! Som du kunne læse i nummer 8, kommer tyske Phase 5 dog med et 68060-kort til Amiga 1200, så det skulle være svaret på dine hastighedsproblemer...

2. Et tysk firma reklamerede på et tidspunkt med en PCMCIA-version af EGS-grafikkortet, og oven i købet til en pris på kun 1.400 kroner. Vi har dog ikke hørt til det siden, så her må jeg desværre skuffe dig.

3. Også her har der været rygter om et produkt, men et færdigt produkt i handelen - nej!

4. Hvad skal du med dem - brug dog systemet! For øvrigt har du ikke meget ud af blot at kende navnene - adresserne er mere interessante, hvis man endelig er til den slags!

5. Min erfaring siger mig, at der ikke er de store forskelle - om ikke andet kan du slå 030'erenes specielle caches fra. På den anden side skal du også være opmærksom på, at selv de hurtigste 030-kort faktisk ikke er særlig meget hurtigere end netop Blizzard 1220-kortet.

6. Så vidt vi er orienteret, er drevet endnu ikke kommet på markedet. Når det gør, vil du sandsynligvis få brug for en driver - men mon ikke én eller anden kreativ Amiga-programmør er frisk på dén udfordring?

7. Et A1200-specifikt towerkabinet koster over 4.000 kroner, netop fordi det er specielt tilpasset



A1200. Det, vi mente, var, at du kan købe et almindeligt PC-tower- eller minitowerkabinet (der kan fås ned til 4-500 kroner), og så blot bruge strømforsyningen derfra til harddiske, CD-ROM-drev osv.

Hej Amiga-Bladet!

Tak for et MEGA-godt blad! Jeg har kun set det et par gange, da DSB-stationen ikke har haft dem. Jeg vil spørge, om I kunne hjælpe mig? Jeg har nemlig et kæmpe PROBLEM!!! Jeg er en 'glad' ejer af spillet McDonaldLand fra Virgin. Problemet består i, at jeg ikke kan komme videre efter Ronalds, Birdies, Grimaces og Professors Land. Derfor ville jeg høre, om I bavde et par koder, så jeg kan komme videre? Eller kan jeg bruge den nye kode-/hjælpebog (GamePower)?

Anja Friberg, Brøndby Strand

Hej Anja,

Dejligt at se, at vi også har kvindelige læsere! Tak for din ros - hvis du har problemer med at få Amiga-Bladet i kiosken, var det måske en idé at blive abonnent?

Desværre har jeg aldrig haft fornøjelsen af spillet McDonaldLand, og jeg må skuffe dig med, at GamePower heller ikke indeholder koder til spillet. Jeg vil dog gerne sætte et splinternyt Amiga-spil på højkant til den første læser, der sender os samtlige koder til McDonaldLand. Kom så i gang, gutter, og hjælp Anja!

Skriv til Amiga-Bladet:  
Amiga-Bladet, postboks 844  
2700 Brønshøj  
Doom BBS: Tlf. 36486883/36487883  
Fidonet: 2:235/314.72  
Internet: ttmedia@inet.uni-c.dk



## ALL TERRAIN RACER

Team 17's fremragende spil har faktisk en hemmelig bane, kaldet 'Space World'. Sådan kommer du til den: Vælg 'Battle Mode' og 'Forest World', bane 2. Kør i en Formel 1-bil. Lad spiller 1 vinde alle løbene, og vælg 'Battle Mode' igen, når spillet vender tilbage til titelskærmen. Du kan nu vælge 'Space World'!



## JUNGLE STRIKE

Er du gået i stå et stykke henne i dette udmærkede spil, er her er par level-koder - som oven i købet skulle give 16(!) liv i 'bonus'!

- 4 XT6YXL6PF6M
- 5 VNHYWMGZBC9
- 6 WSFXW4MPYHJ
- 7 THPD96PGCLN
- 8 N4SC3756MWB
- 9 NZY95DBR9Y6



## PREMIER MANAGER 3

Som vi fortalte i sidste nummer, giver det bonus at ringe '343343' - i form af ekstra penge. Det er dog ikke det eneste interessante sted at ringe hen - også '400040' er værd at prøve, da det skulle give dine spillere bedre Fitness og Moral.

# SNYDEHJØRNET

**SNYD, FUSK, HJÆLP, TIPS & TRICKS TIL DINE SPIL**

## THE SETTLERS

Endnu et sæt level-koder:

- 1 START
- 2 STATION
- 3 UNITY
- 4 WAVE
- 5 EXPORT
- 6 OPTION
- 7 RECORD
- 8 SCALE
- 9 SIGN
- 10 ACRON
- 11 CHOPPER
- 12 GATE
- 13 ISLAND
- 14 LEGION
- 15 PIECE
- 16 RIVAL
- 17 SAVAGE
- 18 XAVER
- 19 BLADE
- 20 BEACON
- 21 PASTURE
- 22 OMNUS
- 23 TRIBUTE
- 24 FOUNTAIN
- 25 CHUDE
- 26 TRAILER
- 27 CANYON
- 28 REPRESS
- 29 YOKI
- 30 PASSIVE

## THEME PARK

Vælg navnet MARK LAMPORT og 'nickname't MARKL. Du kan nu trykke 'C' for uendelige penge og CTRL-Z for alle butikker.

Du kan også blot vælge 'nickname't MIKE (her er navnet underordnet), hvorefter du kan trykke 'C' for penge og 'I' for butikker.



## Tak til:

Anders Brunholm, Broby  
Kasper Olskær-Hansen,  
Nykøbing Sjælland  
Morten Skov, Odense SV



# NÆSTE NUMMER

## DE NYE AMIGAER

Vi ser på de nye Amigaer - hvad byder de på, og hvor får man mest for pengene?

## FREMTIDENS AMIGA

Vinderen i vores store konkurrence er endelig fundet - læs om ham, og hans planer for Amigaens fremtid.

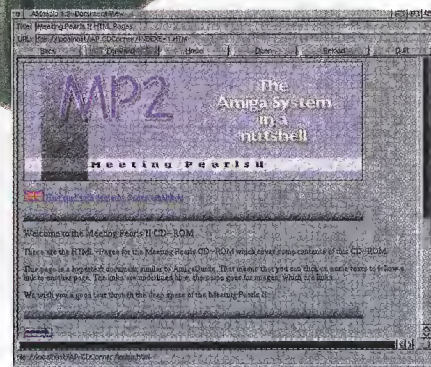
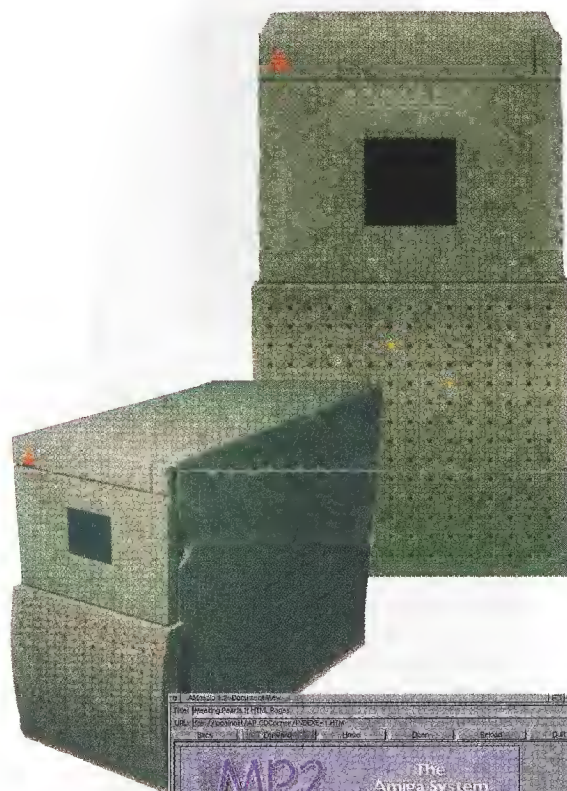
## LET'S TWIST AGAIN

Maxons *Twist* er desværre ikke med i de nye bundles, men vi bringer alligevel en anmeldelse af det fremragende database-program.

## UD PÅ INTERNETTET

Alle taler om Internettet - *Amiga-Bladet* gør noget ved det! I en ny serie fortæller vi, hvordan også du kan komme på 'Nettet', og komme i kontakt med millioner af mennesker verden over - fra din Amiga!

**Alt dette, og meget mere, kan du læse i næste nummer af Amiga-Bladet, der udkommer den 26. oktober.**



# AMIGA BLADET



# NYHEDER...

# REPORTAGER...

# ANMELDELSER...

3 MDR. FOR  
KUN KR.  
**99,-**

**AMIGA BLADET** er det nyeste danske blad, som du bare må have, hvis du har en Amiga derhjemme.

I hvert nummer får du alt hvad du har brug for; - anmeldelser af alle de nye og spændende spil, opskrifter på, hvordan DU bliver bedre til at bruge din Amiga, reportager fra hele verden og selvfølgelig alt om de nye Amiga produkter.

Alt sammen skrevet på en levende og letlæselig facon. Og som abonnent, det *aller-vigtigste*:

Du får en diskette sammen med **AMIGA BLADET** - **HVER MÅNED!**

## ...HVER MÅNED!

# AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

## JA TAK

Fly mig straks et prøveabonnement, på Danmarks Eneste Amiga Magasin. For kun kr. 99,- modtager jeg i 3 måneder AMIGA BLADET med 3 disketter. Jeg binder mig ikke til nogen forpligtelser, og kan når som helst bede mig fritaget, for at modtage flere blade.

**3 MÅNEDER  
FOR KUN KR. 99,-**

3 numre af AMIGA BLADET	kr. 89,25
3 Amiga disketter	kr. 75,00
I alt	kr. 164,25
- introduktions rabat	kr. 65,25
Din pris lige nu	kr. 99,00

## AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

**DISKETTE HVER GANG!**

Skriv tydeligt med blokbogstaver eller maskine, tak!

Navn

Adresse

Postnr. / By

Evt. Tlf. nr.

Sendes  
udfrankeret

T&T Media  
betaler  
portoen

**T&T Media**

Postboks 844  
+++ 3093 +++  
2400 København NV



# AMIGA PRODUCTS

Oktober 1995

## Acceleratorkort til A1200

### Blizzard 1230 IV:

Med 50 MHz 68030 CPU med MMU, 50 MHz FPU, real-time-ur og op til 128 mb 32-bit fast ram. 2995.-

### SCSI-II-modul til 1230 IV:

Controller med transfer-hastighed på op til 10 mb/sek. Nu med plads til 256 mb 32-bit fast ram. 995.-

### Blizzard 1260:

Med 50 MHz 68060 CPU med MMU, FPU, real-time-ur og op til 64 mb 32-bit fast ram on board. 6495.-

### SCSI-II-modul til 1260:

Controller med transfer-hastighed på op til 10 mb/sek. Nu med plads til 192 mb 32-bit fast ram. 995.-

### M-TEC 1200-EC:

Monteret med 28 MHz 68EC030, 14 MHz 68881 FPU og real-time-ur. Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 8 mb 32-bit fast ram. 1395.-

### M-TEC 1200-42:

Monteret med 42 MHz 68030 CPU med MMU, 25 MHz FPU og real-time-ur. Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 8 mb 32-bit fast ram. 2195.-

## Acceleratorkort til A4000

### Cyberstorm 060/50/50:

50 MHz 68060 CPU med MMU & FPU. Mulighed for fast SCSI-II interface, I/O-modul og op til 128 mb 32-bit fast ram. Processoropgradering mulig. 8995.-

### SCSI-II-modul til Cyberstorm:

Controller med transfer-hastighed på op til 10 mb/sek. Der medfølger bl.a. CD-ROM-filsystem. 1795.-

### I/O-modul til Cyberstorm:

SCSI-2 controller med transferhastighed på op til 10 mb/sek. Herudover 10 MBit/sek-Ethernet-controller og High Speed seriellport m. overførsels-hastighed på 2 Mbaud. 3995.-

## Grafikkort til A4000

### CyberVision64:

Højhastighedsgrafikkort m. 64-bit-grafikprocessor og 32-bit-Zorro3 bus-interface. Oplosning: Noninterlaced, 1280x1024 pixels i 8 bit, Interlaced, 1600x1200 pixels i 8 bit. Cybervision64/2 mb videoram. 3495.- Cybervision64/4 mb videoram. 3995.-

## Strømforsyning

Gigantstrømforsyning på 8A/200W med støjsvag blæser. Til A5/6/1200. Superkvalitet! 695.-

## Harddiske

545 MB 3,5" Seagate F-ATA	1395.-
855 MB 3,5" Seagate F-ATA	1895.-
1080 MB 3,5" Seagate F-ATA	2395.-
Monteringskit til HD i A1200	189.-

## CD-ROM

Mitsumi FX-400 Quad-speed	1395.-
---------------------------	--------

### CD-GO! A1200:

Mitsumi FX400 Quad Speed CD-ROM-drev, eksternt kabinet, alle nødvendige kabler, IDE-Fix og CDFS-filsystem incl. CD32 emulation. Der kan tilsluttes 3,5" harddisk udover CD-ROM-drevet. 2495.-

### CD-GO! A4000:

Mitsumi FX400 Quad Speed CD-ROM-drev, alle nødvendige kabler, IDE-fix og CDFS-filsystem incl. CD32 emulation. 1795.-

### Multidrive adapter:

ATAPI/IDE interface, der gør det muligt at tilslutte 2 harddiske og 2 CD-ROM drev til den interne harddisk-controller. Virker kun sammen med IDE-Fix og CDFS-filsystem. 495.-

## Diskdrev

Internt Chiron-drev til indbygning i	
A500/A800/A1200	489.-
Eksternt Profile-drev til alle Amigaer.	
Med afbr. og gennemført bus.	539.-
Eksternt HD-profile-drev (1,76 mb) til A600/A1200/A4000	995.-

## Ram-moduler

4 MB 32 bit 70 ns 72 pin.	1195.-
8 MB 32 bit 70 ns 72 pin.	2395.-
16 MB 32 bit 70 ns 72 pin.	3795.-

## Modem

Aceex 14400	995.-
Aceex 28800	1995.-

## Programmer

Photogenics 1.2 UK	599.-
CDx-filsystem	499.-
Directory Opus 5 UK	599.-
Art DepartmentPro 2.5	1995.-
Guru-Rom (til GVP HD)	599.-
Game Killer	249.-
Disk Expander	349.-
DiskSalv 3	399.-
PC Task v. 3.1	999.-
Siegfried Copy	349.-
Megalosound	499.-
Final Copy 2	749.-
Ami-FileSafe Pro	795.-
Studio II Prof.	599.-
GP Fax.	599.-
CD Boot v.1.0, CD32 emulation	249.-

## Amiga Spil

Aladdin AGA	349.-
Bling AGA	499.-
Bling	499.-
Bloodnet AGA	399.-
Cannon Fodder 2	349.-
Colonization	449.-
Dawn Patrol	449.-
Death Mask	349.-
Dreamweb AGA	449.-
Dreamweb	349.-
F1 World Championship	349.-
Gloom AGA	399.-
Guardian AGA	349.-
Heimdall 2 AGA	449.-
Jungle Strike AGA	349.-
Jungle Strike	349.-
Lemmings 3 AGA	349.-
Lion King AGA	349.-
Lords of Realm	399.-
Paws of Fury	249.-
Pinball Illusions AGA	399.-
Pizza Connection	499.-
Rise of Robots AGA	449.-
Rise of Robots	449.-
Roadkill AGA	349.-
Sensible World of Soccer	349.-
Sim City 2000 AGA	449.-
Shadow Fighter AGA	349.-
Shadow Fighter	349.-
Shaq Fu AGA	349.-
Sensible Golf	399.-
Skeleton Crew AGA	399.-
Super Skidmarks	349.-
Super Streetfighter 2 AGA	399.-
Super Streetfighter 2	399.-
Super Stardust AGA	349.-
Top Gear 2 AGA	299.-
Tower Assault	249.-
Virocop AGA	299.-
Virocop	299.-

## CD-32

All Terrain Racing	299.-
Dark Seed	299.-
Death Mask	349.-
The Clue	349.-
Folioworx	599.-
Flink	249.-
Games & Goodies	199.-
Gamers Delight	299.-
Gloom	349.-
Grandslam Gamer Gold	399.-
M&M Divil	349.-
Microcosm	249.-
Pinball Illusions	299.-
Pirates Gold	399.-
Rise of the Robots	449.-
Roadkill	299.-
Sensible Soccer	299.-
Shadow Fighter	349.-
Skeleton Crew	399.-
Speedball 2	199.-
Strippot	349.-
Super Skidmarks	349.-
Super Stardust	349.-
Superfrog	199.-
Syndicate+Alfred Chicken	399.-
Theme Park	399.-
Top Gear 2	349.-
Tower Assault	349.-
Ultimate Body Blows	249.-
Video Creator	199.-

## Amiga CD-ROM

17 Bit Collection	399.-
17 Bit Continuation	249.-
17 Bit Phase 4	299.-
3D Arena	299.-
Adult Sensations	299.-
Amiga Desktop Video CD	249.-
Amiga FD Inside	149.-
Amiga Tools 1	249.-
Amiga Tools 2	299.-
Amiga Tools Set (1+2)	399.-
Aminet 3 Gold	169.-
Aminet 6	149.-
Aminet 7	149.-
Aminet 8	149.-
Aminet set 1 (4 CD'er)	299.-
AMOS PD CD2	299.-
Animatic	99.-
Animationen CD	149.-
Animations Double CD	299.-
Animazing 1	149.-
Animazing 2	149.-
Arktis Edition CD Vol.1	149.-
Assassins CD	299.-
Audio Resources Library	299.-
Beauty of Chaos	169.-
CAM Collection (2 CD'er)	299.-
CD Exchange Volume 1	249.-
CDPD 1	169.-
CDPD 2	169.-
CDPD 3	169.-
CDPD 4	249.-
CD-ROM Lexikon Amiga	99.-
CDROM Starter Kit	399.-
Clip Art CD	199.-
Clip Art.GIF Professional	299.-
Clip Art.GIF Professional	299.-
Clptomania	349.-
Da Capo	249.-
Demomania	169.-
Deutsche Edition 1	149.-
Deutsche Edition 2	149.-
DKG Karaoke Disks	599.-
Euroscene	249.-
Folioworx Player	599.-
Fonts CD	249.-
Fractal Universe	299.-
Fresh Fish Vol. 9 (2 CD'er)	299.-
Fresh Fish Vol. 10 (2 CD'er)	149.-
Fresh Fonts 2	249.-
Frozen Fish 1995	249.-
Gamers Delight	299.-
Games & Goodies (NTWICG 3)	249.-
Gateway	149.-
GIF Galaxy	349.-
GIF's Galore	299.-
Giga Graphic Set (4 CD'er)	299.-
Giga PD v3.0 (3 CD'er)	149.-
Gigantic Games 2	99.-
Goldfish 1 (2 CD'er)	299.-
Goldfish 2 (2 CD'er)	299.-
Graphics 1	299.-
Graphic Sensations	299.-
Hottest 4 professional	299.-
Hottest 5 Professional	299.-
Illusions in 3D	169.-
Imagine CD v2.0	299.-
Imagine 3.0 Enhancer CD	499.-
Insight : Dinosaurs	299.-
Insight : Technology	399.-
Lechner Collection	299.-

## Amiga CD-ROM

Light Rom 1	399.-
Light Rom 2	399.-
(The) Light Works	299.-
Lightwave Enhancer CD	499.-
LSD & 17 Bit Comp. Vol. 1	299.-
LSD & 17 Bit Comp. Vol. 2	299.-
Magic Illusions	149.-
Magna-Media Amiga CD 1	99.-
Meeting Pearls 1	99.-
Meeting Pearls 2	99.-
Makin Music	299.-
Megahits 1	149.-
Megahits 2	149.-
Megahits 3 (Games)	299.-
Megahits 4	349.-
Megahits 5	299.-
Multimedia Mega Bundle	399.-
Multimedia Toolkit 1+2 (3 CD)	299.-
Network CD	249.-
Nexus Pro Volume 1	499.-
Pandora's CD	149.-
Photolite	299.-
Photoworx v2.2	999.-
Photoworx Prof v4.0	1495.-
Power Games	149.-
Power On (MOD/GIF)	149.-
Prof. Fonts & Cliparts	299.-
Prof. IFF & PCX Clipart 2	299.-
Qwikforms CD	299.-
RayTracing Double-CD	349.-
RHS Color Kollektion	299.-
RHS DTP Kollektion	299.-
RHS Erotik Kollektion	169.-
Saar / Amok CD II	249.-
Sexual Fantasies (ADULT)	299.-
Sound Library & Graphics	299.-
Sound Temfic (2 CD)	299.-
Space & Astronomy	299.-
Spectrum Emulator CD	299.-
Stare Optx	249.-
Super Autos 94/95	49.-
Terra Sound Library	249.-
Ten on Ten (10 CD'er)	395.-
Textures Gallery	399.-
Top 100 Games A1200	249.-
Town of Tunes	199.-
Travel Adventure (GIF)	299.-
Ultima 1 & 2 (2 CD'er)	249.-
UPD Gold (4 CD'er)	299.-
Utilities Professional	299.-
Visions (GIF)	299.-
World Info 95	399.-
Women of Venus (GIF)	249.-
World of A1200	249.-
World of Amiga	249.-
World of Clip Art	249.-
Zoom CD Volume 1	249.-
World of GIF	249.-
World of Pinups	249.-
World of Sound	249.-
World of Video	249.-

M.R. GRUPPEN IS

St. Kannikestræde 19  
1169 København K

Tlf. 33 32 44 44 Fax 33 32 44 58  
Afhentning og demonstration kun mod  
forudgående aftale. Priser incl. moms.